电子游戏软件

GAME SOFTWARE

1999

GAME风景线

12

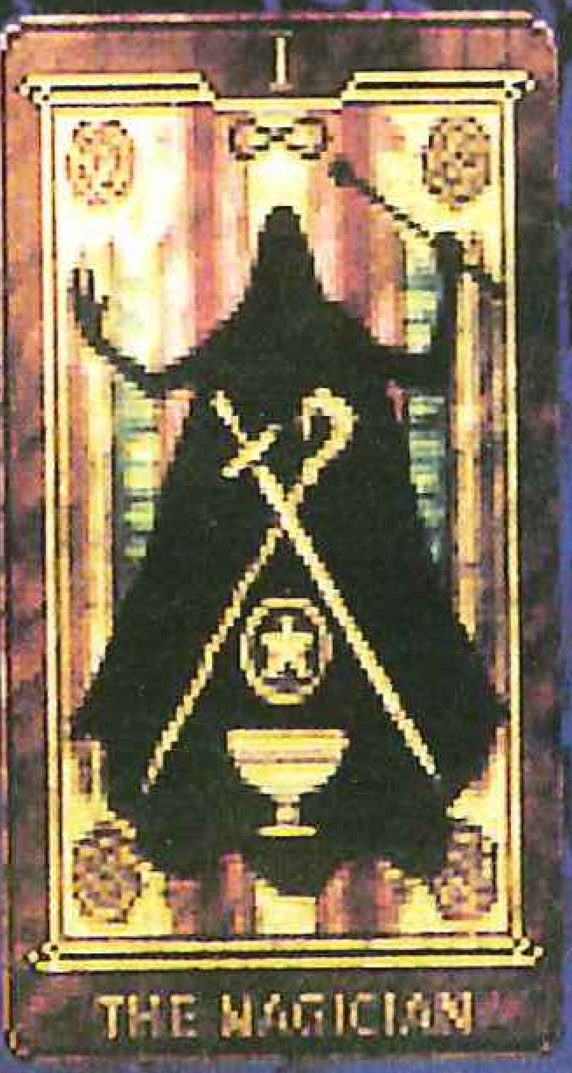


本期免费赠送四开招贴一张

© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

ペルソナ2 INNOCENT SIN.
异闻录2·罪

PS	厂商：ATLUS　类型：RPG
	发售日：99.6.24　对应：振动手柄



在《女神》世界中迷失方向的达哉与舞耶

好好的了解与阿尔卡那间的相性及算命的效果

想必大家已经熟悉如何使用“使魔”了吧！这回将针对使魔和有关角色身上的属性为大家作一番解析，大家都知道，使魔都拥有称之为亚尔卡那的各种属性，而这些属性对于各角色也有适合不适合的设定。举例来说，如果与阿尔卡那的属性很好时，在发动使魔时所使用的法力消费便会少一些，因此玩家们将可参考列于右表中的属性一览，让自己成为一名真正的使魔者，同时也将为大家介绍有关于算命的情报。



→如果魔力的消费较少的话，即使进入长期战也无所谓。

与阿尔卡那的相性



达哉

属性好的阿尔卡那
EMPEROR, CHARIOT, JUSTICE, HANGEDMAN, MOON, SUN, WORLD

属性不好的阿尔卡那
HIEROPHANT, DEATH, STAR



雪野

属性好的阿尔卡那
EMPRESS, LOVERS, STRENGTH, HERMIT, TEMPERANCE, STAR, SUN, JUDGEMENT

属性不好的阿尔卡那
MAGICIAN, PRIESTESS, TOWER



荣吉

属性好的阿尔卡那
EMPEROR, HIEROPHANT, CHARIOT, STRENGTH, JUSTICE, HANGEDMAN, DEATH, MOON, SUN, WORLD

属性不好的阿尔卡那
MAGICIAN, STAR



舞耶

属性好的阿尔卡那
MAGICIAN, PRIESTESS, EMPRESS, HERMIT, FORTUNE, TEMPERANCE, STAR, MOON, SUN, JUDGEMENT

属性不好的阿尔卡那
LOVERS, STRENGTH, TOWER



莉莎

相性好的阿尔卡那
PRIESTESS, EMPRESS, LOVERS, HERMIT, FORTUNE, TEMPERANCE, STAR, JUDGEMENT

相性不好的阿尔卡那
TOWER, MOON

提升等级的额外加分也很重要

如果玩家们认为“只要与阿尔卡那的属性配合得好便OK了”的话就太天真了！如果老是使用相同的阿尔卡那来进行降魔，这样一来在提升等级时能力数值的改变便会有所不同，因此玩家们在快要提升等级时一要改变降魔的使魔才行。

想不想要算个命看看？

位于游戏中的港南区海岸边的购物中心里面有一个“珠闲留吉普赛”，玩家们除了可以在这里听到各种传闻之外，还可以在这里进行算命，虽然这个算命的老婆婆会说出许多似乎没有关系的话，但是算命的结果却会反映在整体上，而且这个效果会一直持续到在迷宫中步行一定的步数以后才会消失，而这些效果包含在战斗终了后所得到的经验值、钱变为两倍等在游戏中相当有用的效果，因此一定要好好记住下表中的九种不同算命结果的变化。

占卜的结果	具体的效果
金钱运提升	战斗终了后获得金钱时为平常的两倍
金钱运下降	战斗终了后获得金钱时为平常的一半
取得经验值的增加	战斗终了后获得经验值时为平常的两倍
取得经验值的减少	战斗终了后获得经验值时为平常的一半
与恶魔交涉更加困难	接触后获得结果前的工程增加
与恶魔交涉更加轻松	接触后获得结果前的工程减少
运气提升	LUC能力的数值为通常的两倍
运气下降	LUC能力的数值为通常的一半
过平常的生活	没有变化（但在效果结束前无法再次算命）



→可以获得这么多经验值，算命真是太好了。

以最短时间来提升经验值

如果取得的经验值增加

如果可以获得的经验值质变为两倍，这便是提升等级的大好机会，当然可以不断地打倒恶魔来提升等级，由于角色等级提升后便可召唤出更强的魔物，因此要好好地赚取经验值。

有效地利用算命的效果

在一般的接触中，如果让恶魔的三种能力值提升的话，交涉便会有所结果，但是如果只出现两种结果就可以简化交涉的过程，也可以让交涉的过程更加地有效率，更轻松地获得恶魔的加入。

连契约也变得轻松了！



←平时交涉很麻烦，但这回变得轻松了！

会使接触变得更加轻松



ISSN 1006-5032

12 >

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元





特報 CHRONO CROSS クロノ・クロス 穿越时空™



本款新作再次呈现出PS主机的高画质！在美丽的影像下，壮阔的故事即将展开！

PS
厂商：SQUARE　类型：RPG
发售日：11月18日　对应：振动手柄

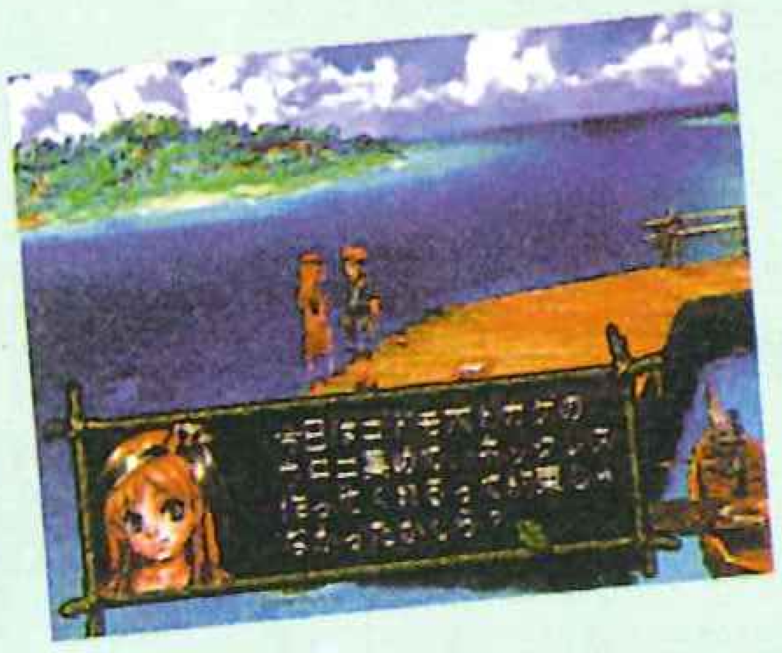
瑰丽的群岛将成冒险的舞台

SQUARE的RPG大作“穿越时空”已在11月18日发售，如此精美的画面，大家一定领教过了吧！我们就先来看看游戏的序盘剧情吧。故事的主人翁赛尔朱，是个居住在邰主蛇骨辖地——阿尔尼村的少年。在母亲的关爱和青梅竹马的雷娜陪伴下，一直过着安稳的日子。有一天，雷娜请他帮忙收集做项链的材料，二人来到海边，聊起过去的回忆。就在此时，赛尔朱忽然听见有人在喊自己的名字……



艾尔尼德岛全貌图







→这一带的领主，人称蛇骨。他每年都会举办祭典，今年不知怎么不办了？

图左是游戏里世界地图的一部分，即艾尔尼德本岛。故事的序盘就是从这里开始，赛尔朱最初的冒险舞台也是这里。阿尔尼是位于此岛西南方的一个小渔村，四面环海，气候温暖，景色宜人。随着故事进行，可移动的范围也会扩大。



再许承诺　回顾以往的事情

基本指令技最新情报

G青蛙

基本指令，指的是使用特殊技、魔法或道具所需的指令。要让基本指令发动，必须先在非战斗状况下，到选择画面中选择你想使用的技法指令，设定完成之后才能使用。右图介绍的是“召唤基本指令”的一种，可从异空间中呼唤灵兽，借它的力量打败敌人。召唤时虽然比较麻烦，不过它们的攻击力很高哦！



←小小的水珠凝结，形成较大的水球……

呱，你叫我吗？



↑水球内部发出耀眼的光芒，巨大的“G青蛙”从中出现。

它的大肚腩和王冠很有趣



↑把“G青蛙”召唤出来，看来它一脸高兴的样子。圆圆的身体拼命的摇晃，有时还会兴奋的跳呀跳，蠢蠢的模样好可爱哦！

水柱出现



↑接着，它从地面扬起数十条水柱，攻向敌人！

消灭所有敌人！



→水柱会渐渐扩张范围，全场所有的敌人都会受到重伤！

故事在出其不意下突然开始，



赛尔朱明明听见有人叫他，却又不是雷娜的声音。一瞬间，他的脚下突然冒出奇妙的光芒，就象一个大浪盖过来，他被包在一片光的旋涡中，失去了意识。等他醒来，发现自己独自在沙滩上；回到阿尔尼村一看，却觉得自己对周边的环境并不熟悉。这时他才明白，自己来到平行世界了。

仅仅一眨眼 已身在异世界

↑→赛尔朱进行次元转移。注意他脸上的表情，意识渐渐远离，伴随着海浪的动作，纤细的表情，画质真是无可比拟。



雷娜跑哪去了？

↓刚刚雷娜明明还在身旁，现在却不见人影。赛尔朱只好问过路人。





→总算找到雷娜，她却是一副不认得赛尔朱的茫然神情。



→回到自己家里，发现摆设完全不一样了。

家里何时变了样子？





←↓赛尔朱被逼到海崖尽头，追杀他的骑士团就要逼近时，一名少女出现。

村子已不是赛尔朱所熟悉的地方了，偏偏又被一群莫名其妙的人追杀。这群人自称是阿卡西亚龙骑士团，不知为何要杀赛尔朱。就在千钧一发之际，有个少女出现，救了赛尔朱一命。她名叫吉德。遇见吉德之后，赛尔朱的命运又转往一个始料未及的新方向。



↑吉德身手十分敏捷，面对骑士团成员，她一步也不退让。

命运的相会！





佐亚

他是四大天王之一，戴铁甲面罩，是个格斗家。沉默寡言，跟聒噪的玛尔琪拉感情很好。

平行世界到底是个什么样的空间？

故事进行到这个阶段，赛尔朱虽然明白自己来到另一个空间，却不知道两个世界的次元是怎么转换的。他只知道，眼前的这个世界虽然和自己以往生活的那个空间非常相似，却有很多小地方明显不同。这二个世界之间，拥有同样的时间观念，彼此却没有交汇——也就是说，正常世界里发生的事，对另一个相似世界不会产生影响。为了让玩家容易辨识，以下是附图参照。

案例1

阿尔尼村

赛尔朱在阿尔尼村的入口附近，和认识的老伯伯聊天。右图同样有那个老人，这时他却说不认识赛尔朱。





案例2

赛尔朱的家

赛尔朱在自己的家里和妈妈谈天。但另一个世界同样的屋子里住的却是个陌生男人，屋子里的摆设也不同。





案例3

泰尔米那镇

离开村子，来到泰尔米那镇瞧瞧。原本的世界里，镇上只有小楼房，另一个世界却出现一栋豪宅。





少年展开漫长的旅程！



向遥远的路途前进

赛尔朱结识吉德之后，有了可靠的同伴，便展开一段回家的冒险历程。此后的剧情，我们将摘要介绍；等到他进入泰尔米那镇、蛇骨大佐的蛇骨馆之后，还有好戏可看呢！



热闹繁华的泰尔米那镇

泰尔米那镇离阿尔尼村不远，却繁荣得多。镇内有许多商店林立，人来人往非常热闹。原本的世界里，有人说今年的蛇骨感谢祭停办，可是在这个平行世界中，一切都照常举行。这时赛尔朱又听到“冻结火焰”的谣传。



←店里的人在讲闲话，他们口中说的「冻结的火焰」是什么？



↑有个老人在打磨广场上的蛇骨铜像。看来这里的人民十分感谢蛇骨大佐的恩泽。

什么是“冻结的火焰”？





→某个破旧的大房子里，一个老婆婆坐在窗边，仿佛满面的孤寂。

莉德儿上场



←在镇外遇见莉德儿。这里是一座庙，专门祭拜战死者的亡灵，以及他们的宝剑。

RPG游戏怎可能没有战斗？



新人物介绍

我就是艾尔尼德的领主，蛇骨。我所统率的阿卡西来龙骑士团中，有四位武艺高强的天王；当然我的女儿最强。

蛇骨大佐



玛尔琪拉

年仅九岁，却已是四大天王之一。擅长武术，不解世事，觉得杀敌也没什么了不起的。她很強哦！



卡尔什



外表看起来是个清秀的美男子，其实脾气很差，动不动就发火。善用斧，也是四大天王之一。

莉德儿



这是我女儿。到现在她还忘不了三年前那个死掉的未婚夫，真是教我又心疼又生气。唉，可怜的孩子。

佐亚铁头功！



向赛尔朱挑起战端的人们

故事发展起来后，赛尔朱会接连与蛇骨大佐的部下发生战斗，其中尤以四大天王的战斗场面最为精彩！此外，我们也特地公开蛇骨所住的蛇骨馆，以及在馆内发生的事件。吉德有个宿敌名叫大猫，不知为何也出现在馆中。

玛尔琪拉的金属系攻击！





←大猫对赛尔朱说了一段莫名其妙的话，到底是什么意思？



↑吉德在蛇骨馆和大猫对峙起来了。她的杀意仿佛怒火，不可遏抑。



→和大猫战斗。吉德能否避开他锋利的镰刀？

紧急速报



陆行鸟合集

陆行鸟竞技场

チョコボスタリオン

CHOCOBO STALLION™



PS	厂商：SQUARE　类型：SLG
	媒体：CD-ROM　发售日：12月

德比赛马之父，菌部博之和陆行鸟之父，石井浩一，共同制作的作品就叫做“陆行鸟竞技场”。真是浅显易懂的名字。

这回是陆行鸟成为“竞走羽”的养成模拟游戏喔！

可以生产、培育著名陆行鸟的模拟游戏登场罗！游戏中，玩家可将陆行鸟相互配种，来产生“竞走羽”（不是马哦）之后，再培育成一流的陆行鸟。而这回的新系统就是，可将生产总和成绩优秀的陆行鸟，拿来做为“种羽”的系统。这次将为名位介绍有关于血统的系统以及生产陆行鸟的牧场。



陆行鸟泰欧
陆行鸟布莱安
哇！好酷的名字！



↑→虽然将竞走马变成竞走羽，还是有很多曾在某游戏中见过的名字……另外，右边画面是秘书兼护士的希洛玛。

培训陆行鸟！

陆行鸟（竞走羽），在3岁之后就可以参加比赛。这与赛马没什么两样嘛！



紧急公开

菌部先生的制作秘密！

这回编辑部特别访问到“陆行鸟竞技场”的监修——菌部博之先生，并向他询问有关这款游戏的一些问题，以下就是与菌部先生谈话的摘要。

之所以要制作这款游戏，起初是由于SQUARE公司希望他能够活用在“德比赛马”中所得到的经验来制作一款游戏，因而与菌部先生接触。当时SQUARE公司是想延用“德比赛马”的系统，来制作陆行鸟的游戏。最初在听到这话时，菌部先生也相当地惊讶，但是经过认真考虑后，认为在“FFVII”中就已经有陆行鸟的育成要素了，所以也并不是什么不可思议的事。后来，以这样的感觉一路思考过来，所浮出来的念头就是这款“陆行鸟竞技场”了。不过，这款游戏虽然在某种意义上，可以说是把“德比赛马”中的马给换成了陆行鸟，但还是有不同的地方。在“德比赛马”中没有办法做到的地方就是“血统”。在“德比赛马”中，所有马匹的血统都被现实的马所束缚，而无法有任何的自主性。但是在这方面，陆行鸟就完全没有限



也有牧场经营的功能哦！

右边的插图是在“陆行鸟竞技场”中登场的牧场的想象图。从第一眼看来，这好象是个相当大的牧场。但玩家如果认为在游戏一开始，便可以使用这个大牧场，那可就大错特错啦！在游戏的序盘，玩家可用的不过是一个既狭小而设备又不完全的小牧场。之后，玩家必须利用陆行鸟赢得比赛，再拿奖金来扩充牧场的规模与设备，然后才能成为如图一般的牧场。此外，建筑物与设备等的位置，都可依自己的喜好来配置。也就是说，玩家可以建造一个专属于自己的独一无二的牧场。

在此，将为玩家们详细地介绍各个设施的名称与功用。其中也有会乍看之下不知道有什么作用的设施，不过玩家们只要好好地阅读说明之后便可以了解了。



1 诊疗所 陆行鸟在比赛或训练中受伤的话，可以到这个地方获得治疗。

2 陆行鸟房 简单的说，就是陆行鸟生活的场所。玩家也可以在这里看到自己所管理的陆行鸟喔！

3 饲料仓库 保管陆行鸟饵食的场所。由于陆行鸟的食量很大，所以需要储存大量的粮食。

4 事务所 在游戏中若有不明白的地方就可以到这里来。希洛玛会亲切地告诉你。

5 游泳池 可以从事不会增加陆行鸟腿部负担的训练。说不定也有放松的效果哟！

6 陆行鸟雕像 只要玩家达到某一个条件就可以建造这座雕像。至于条件目前还是个秘密。

7 广报事务所 管理奖金及广告收入的事务所。在计算每个月的收入、支出金额后会提出报告。

8 农园 种植农作物的场所。设置并经营这个地方的话，就可以减少陆行鸟的粮食费用。

新系统是这样子做出来的哟！

这款游戏跟“德比赛马”之类的赛马育成游戏不同，游戏中没有事先准备好的优秀的种“羽”。游戏最初所准备的是数十种名为“源流系统”的陆行鸟。将这些陆行鸟任意选择并且不断地配种之后，便会产生一流的陆行鸟，而游戏也是从这里才开始。如果能成功地生产出强力的陆行鸟，父方陆行鸟的名字及血统，便能够成为新的系统并且留下名字。这种感觉就跟赛马的世界一样，若是哪一匹种马的产驹能在比赛中活跃，身为父亲的种马就会被称赞：“那家伙真是个不错的父亲啃！”嗯，对于这例子还无法了解的人，就请看看右边的图表吧！



PDA内的交易买卖

自己制作的种羽，可以借由PocketStation与朋友进行买卖！卖掉的话，将得到金钱来扩充牧场设备。而买的话，则可以增加新的源流血统。无论怎么算都很便利，所以一定要好好地利用。

制了。由于陆行鸟原本就是虚构的生物，所以根本没有实际血统上的问题。

在这个游戏中，菌部先生只负责血统系统方面的制作。而育成系统方面，则完全交给SQUARE公司的人员处理。之后再交给菌部先生做最后的确认。下面再把话题拉回到血统方面，没有自己的血统也有缺点，那就是陆行鸟没有办法象“德比赛马”那样以血统来鉴别这匹马的特性。关于这一点，菌部先生也苦思了很久，虽然还没有定案，但他打算将陆行鸟的名字取得和赛马很相似，并且给予类似的特性。这样一来，玩家就可以一看到名字就知道这只陆行鸟大概具有怎样的特性了。而从另一方面来说，不给予任何提示的话，也可以让玩家们体会到发现血统特性的乐趣。虽然血统的配合还在研究阶段，但目前进展得十分顺利，诸位玩家们可以好好地期待这款游戏的后续发展。

菌部博之



以“德比赛马”扬名业界的知名制作人。据称，其自己也在饲养赛马。

緊急速報



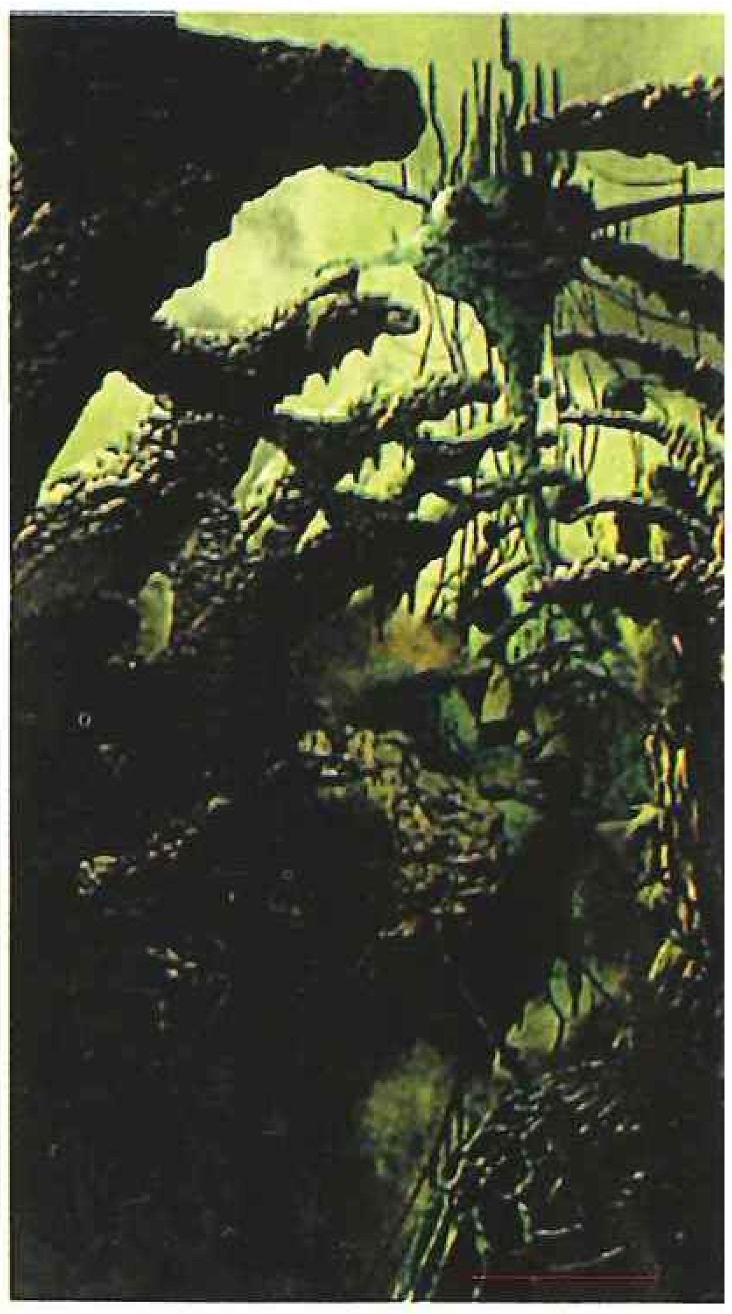


PS 厂商：SCE　类型：RPG
媒体：CD-ROM×4　发售日：1999.12.2

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

历时了3年的时间，动员了100位以上工作人员的RPG游戏“龙骑士传说”终于出现在玩家眼前了。为了给读者耳目一新的感觉，SCE使出浑身解术来描写这部有如伟大史诗的游戏。





RPG游戏的最终形态

今年冬天，一款堪称为RPG最新标准的游戏，即将呈现在玩家眼前了。这就是“龙骑士传说”，一部由4片CD组成，并点缀超真实音效的超级巨作。本作的内容是以中世纪“剑”与“魔法”的世界为中心，一切的游戏设定都让人联想到欧洲的中古世纪，因此如果我们现在就断定它是部传统RPG游戏的话，可能还言之过早。此外，本作与过去的作品不同，整体的世界观相当完美，充满着美丽的画面。以下，就以游戏动画为中心，为各位玩家介绍本作。而本作的高品质动画，可由在今年8月于洛杉矶举行的世界最高荣誉CG大会中，被入选为“SIGGRAPH”中获得证明。希望各位玩家能来鉴赏这个由感性及技术力结合而成的艺术结晶。







←↑这是会场当时的情景。本作的主题“神木树”入选时的画面。

What's SIGGRAPH?

这是每年8月，由美国电脑学会所主办的国际会议之略称。本作的CG画面通过严格的选拔而成为大会的入选作品，并且还赢得在会期中上映的荣誉。除此之外，日本的KONAMI公司也以“寂静山岭”等作品入选，这证明其画面的品质可通用于全世界。

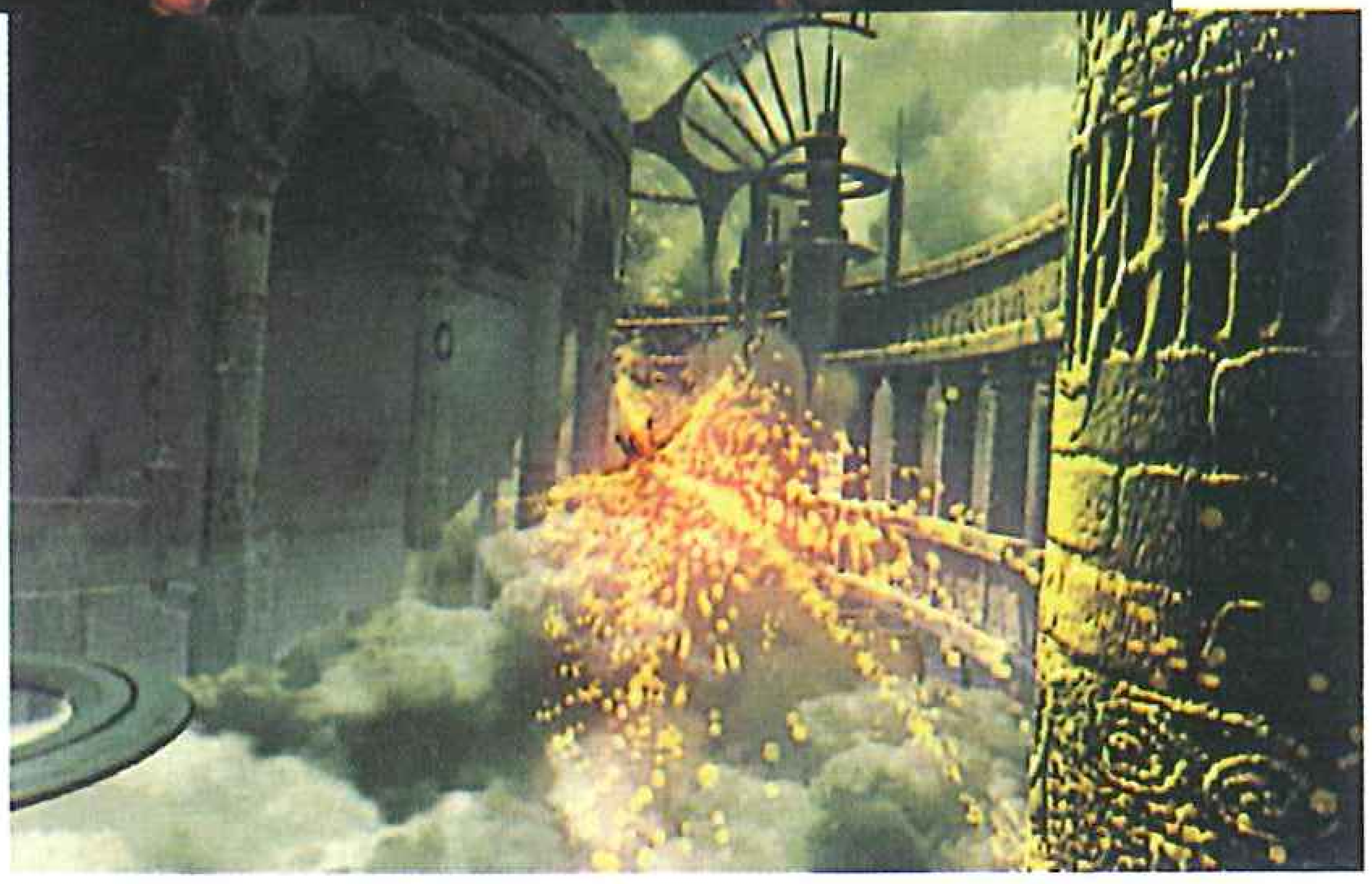


动画

这次的作品是強调过去作品动画所没有的存在感。本作的动画被赋予了统合整个游戏世界观的重要任务，而制作小组创造出来的动画也足以表达游戏的高品质。以下就以全长30分钟的动画来为各位介绍将在游戏里登场的人物、以及被细致手法所描绘的风景……



←故事开头的某片段。以统一沉重的色调和人物的描写。从外在看来就可感受到一股沉重的气氛……



→由厚重的石材所建成的建筑物中散发出烟火来。透过云海的缝隙，我们看见一团黑影……这个故事的关键物——龙马？



■全身披挂着红色盔甲，手握着剑，本作的主角一达特。为了替双亲报仇，而旅行于世界各地，有着强烈的正义感。

■达特儿时同伴，对于周遭的人均抱着体贴的心。带着狩猎用弓箭，是故事的女主角。



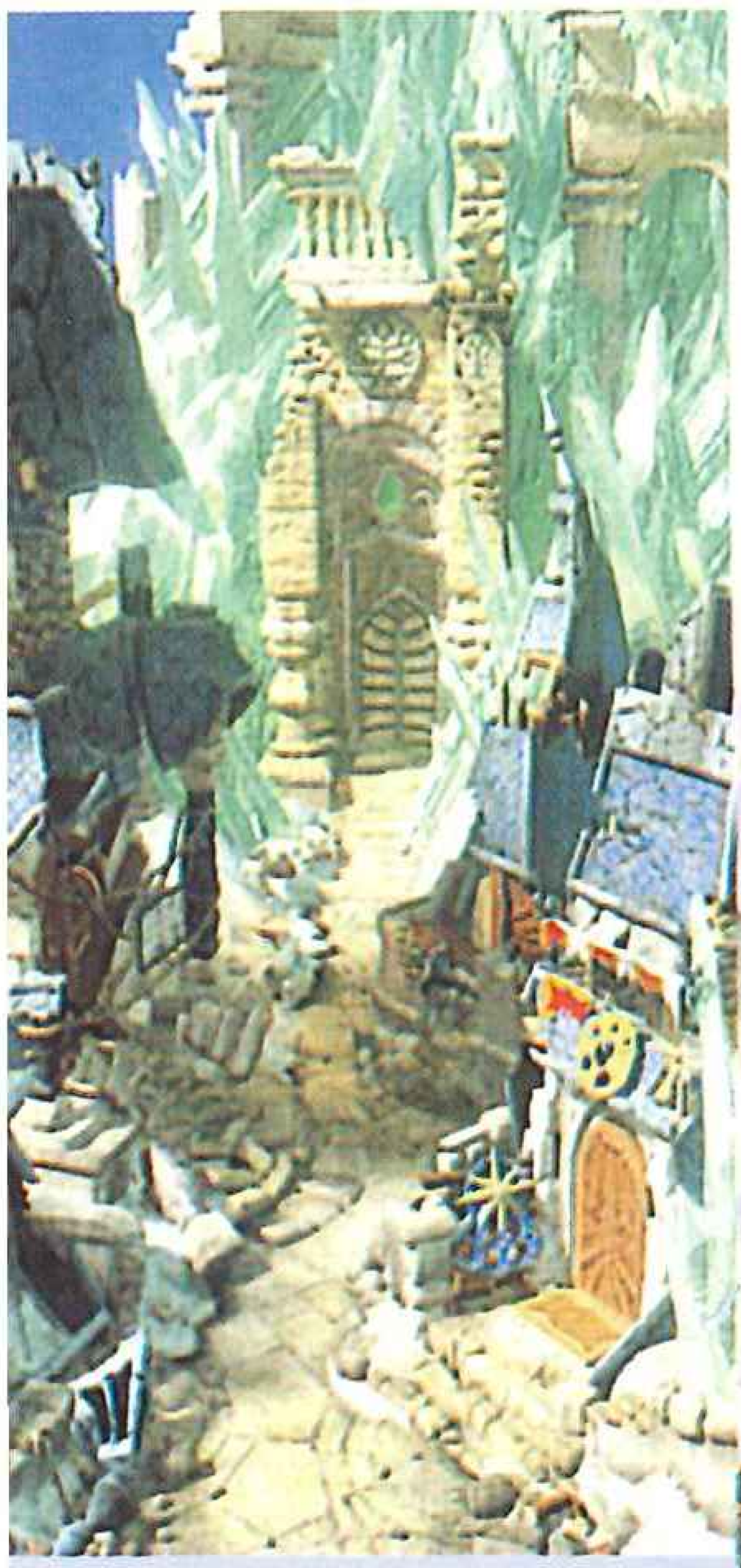
STORY

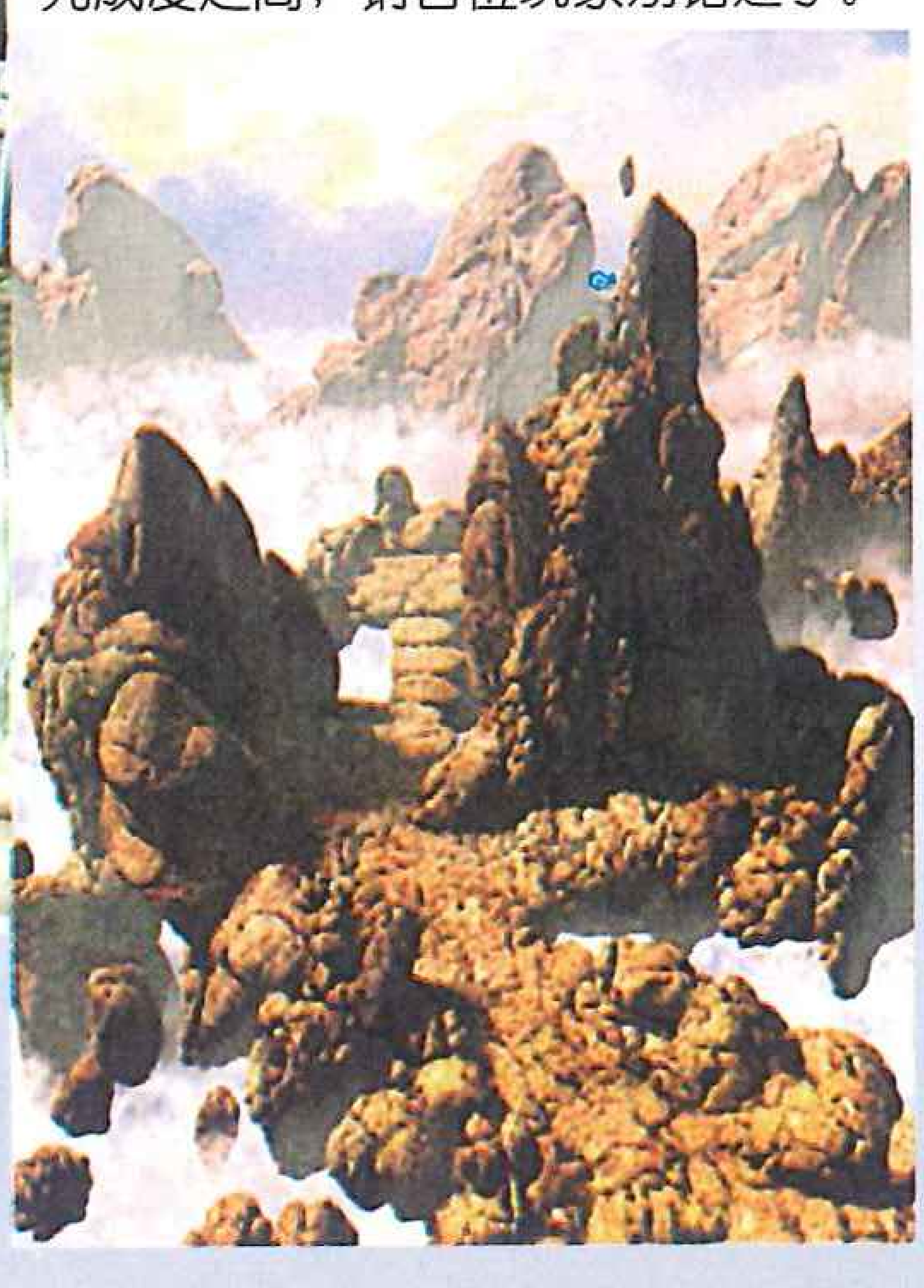
这个世界的所有生命都是由“神木树”所产生。但是，人类、龙族、甚至于君临世界的种族，却不断地重复过去以来所未曾发生的战斗。故事是从一万年之后，主人公——达特的旅途中开始的。他的面前出现了各式各样被命运戏弄的人们……

就从这里开始

背景

在本作中，凡是角色会抵达的舞台，工作人员均以精细的手法来修饰。不只是追求人物的动作姿势要有流畅的表现，更以独特的世界观做后缓，支援游戏的制作。制作小组以制作一幅名画般的样子来制作本作，其完成度之高，请各位玩家别错过了。





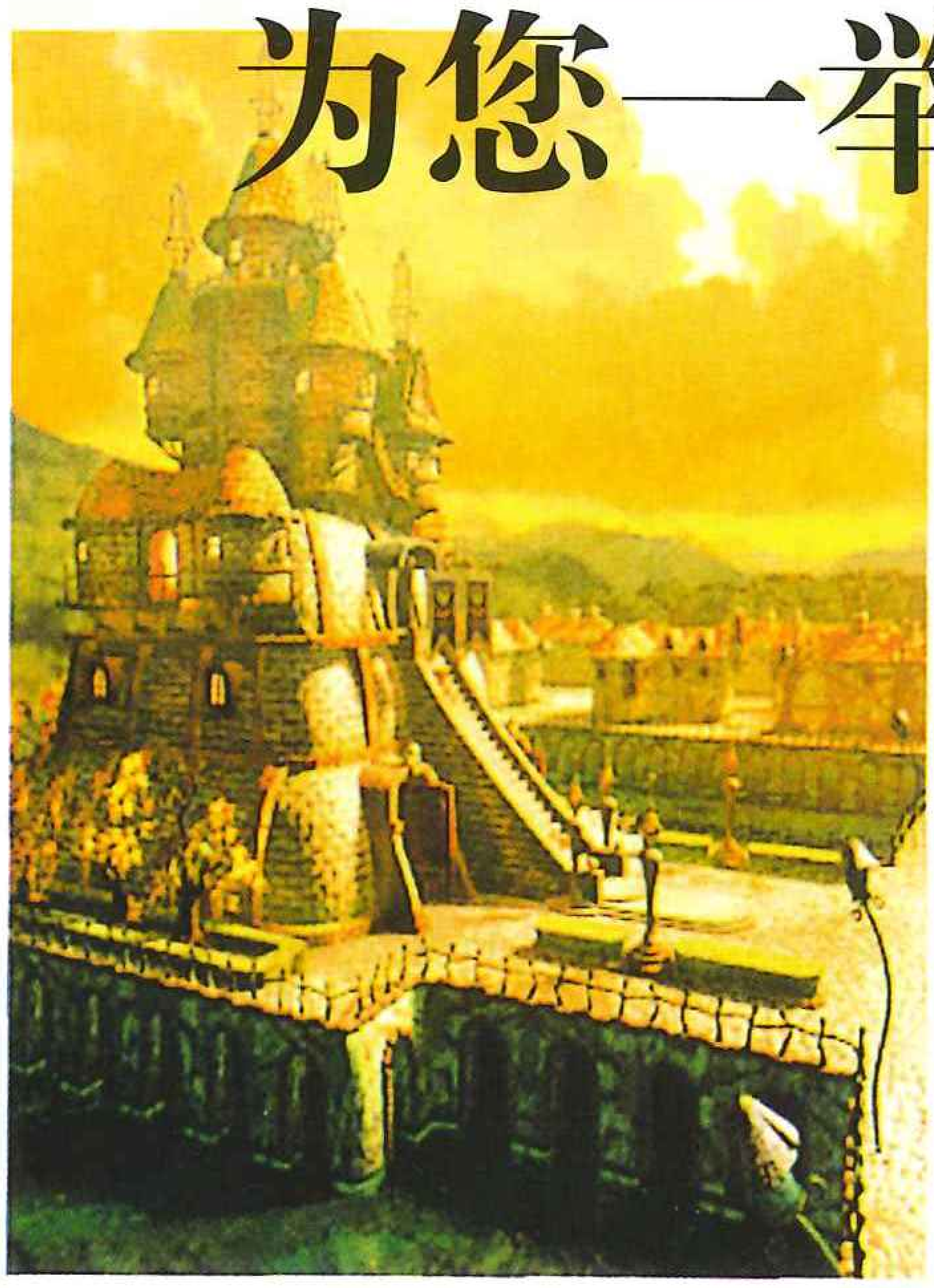
↑→形状有如水晶结晶的村庄。另一方面在岩石山上更布满了不可思议的光线。虽然场所不同，但全体气氛的表现是一致的。



■裹着神秘面纱的漂亮女性。虽然她在达特的冒险旅程中占有重要的地位，但是她对达特却总是若即若离。

■率领着骑马队的男子。以敌对的姿态出现在达特面前，神秘的模样让人无法猜测他的内心。

为您一举公开游戏的精彩画面



在此为各位玩家介绍游戏的实际画面。在这里，我们可以看到游戏的男主角——达特身穿红色盔甲的模样，以及达特与他身边周遭人物的姿态。但是，在往后的故事中达特身边还会出现多少人物……目前仍是不明朗。另外，大家最关心的战斗情况目前也还未公开……大家还是赶快购买吧！在家中细细体会。





游戏画面

在本作中，玩家将操作由多边形所构成的角色。就如前页所讲的，在美丽的背景画面下，各角色的动作都相当地流畅，玩家可以丝毫不感压力地操纵角色、到各地去探险。现在，就让我们从画面中，跟着达特长途旅行，一起进入游戏的世界。

①从废墟里射出的光线，以及螺旋状的道路中……酝酿出不可思议的气氛。②达特在类似珊瑚状的植物中奔跑脱离。③被人包围的达特。④达特站立在绿色的圆形阵中，在他头上有个注意的记号。⑤站在废墟村庄旁的达特，正低着头沉思。这里和他有关系吗?

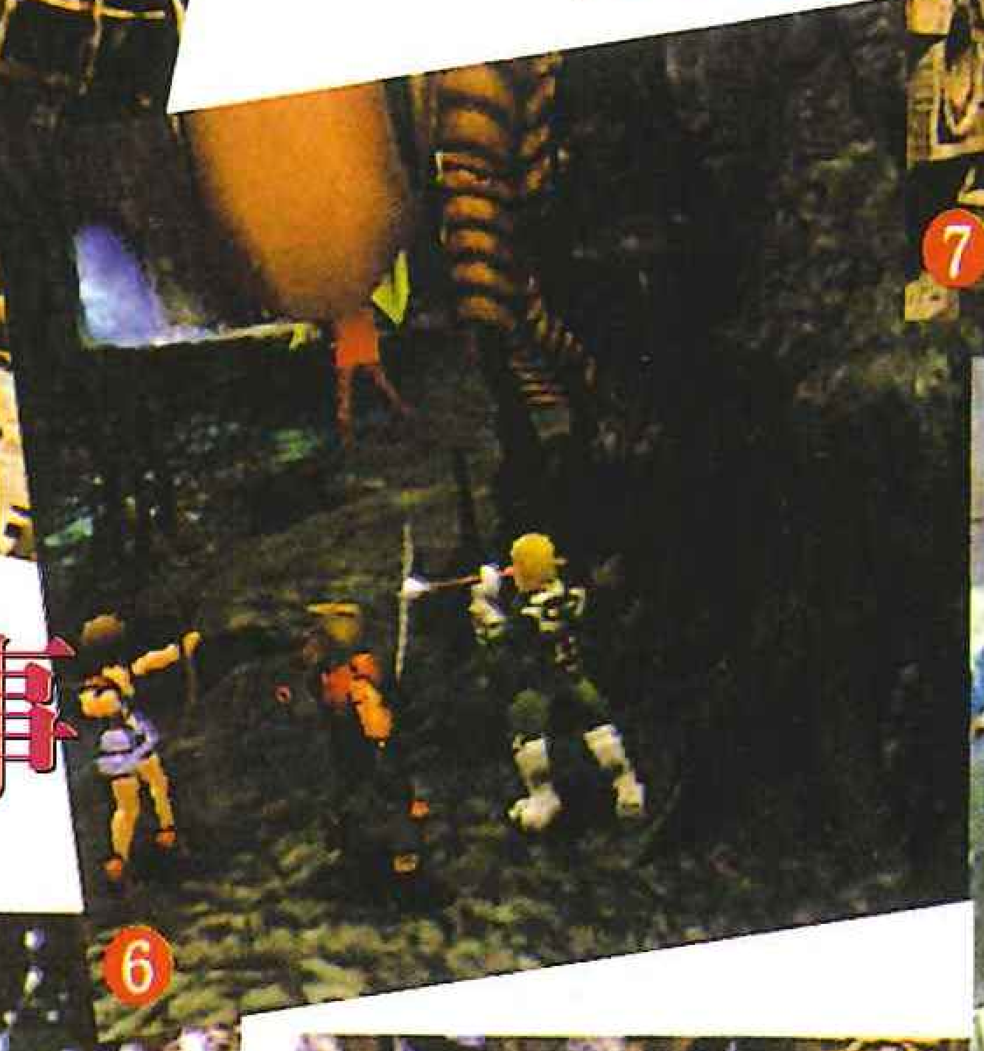
从神木树诞生

生命的故事



















⑥跟自头上逼近的巨大怪物对峙。⑦浮在宇宙的物体，仿佛远古时代遗迹般的建筑。⑧以白色为基调的房屋内部，强烈的光线射入屋内……⑨挂在天上的星星，不可思议的光线散布整个空间。⑩背对着的达特，到底在想些什么?

电子游戏软件

99·12期(总第65期)目录



论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
中国电玩榜 …… 10

特　稿

电玩大战与群众运动 …… 13

游戏研究所

游戏王 2(GB) …… 19
夺宝大冒险(PS) …… 20
口袋妖怪卡片 GB(GB) …… 22
口袋妖怪皮卡丘(GB) …… 24

攻略人行道

索尼克冒险(DC) …… 44
夺宝大冒险(PS) …… 47
口袋妖怪卡片 GB(GB) …… 50

每夜一游

RPG 工具 GB(GB) …… 51
苍魔灯(PS) …… 52
陆行鸟合集(PS) …… 53
决战(PS2) …… 54
爆走艺术卡车传说(PS) …… 55
舞台·终极真实之吻(PS) …… 56
街头霸王 EX2 PLUS(PS) …… 57

科普园地

SLG 的变迁 …… 36
7501 完全鉴定法 + POCKET STATION …… 38
GB 按键修复 + 光驱杂谈 …… 39
PS2 兼容 PS 细则 …… 40

秘技天地

秘技偏方 …… 58

格斗天书

《VR 战士 3》连续技 …… 41
《KOF′99》标准连续技(二) …… 42
反击技漫谈 …… 43

本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京 6129 信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发 E-MAIL 的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字 0055 号
定价：8.40元

目录

游戏点评

GAME BAR ……………………………………76

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………68
龙哥热线 ……………………………………71
大墙画廊 ……………………………………74

彩版目录

封面、封底： 天野喜孝作品
封三： 《异闻录 2》(PS)
插 1—3： 《穿越时空》(PS)
插 4、5： 《陆行鸟竞技场》(PS)
插 6—8： 《龙骑士传说》(PS)
插 9： 侍魂风云录之加尔福特
插 10、11： 《FINAL FANTASY》系列特别计划 第四回
插 12、13： 《'99 格斗之王》故事
插 14、15： 大墙画廊 彩版 VOL.35—爱
插 16、17(中插)： 《最终幻想Ⅷ》
插 18、19： 《剑客异闻录·苏醒的苍红之刃～侍魂新章》(PS)
插 20、21： 《死或生 2》(ARC)
插 22、23： 乱舞势力特别版之缱绻作品 17 号(B)
插 24： 玩具总动员 SPECIAL
插 26、27： 《心跳纪念品 2》(PS)
插 28—31： 《寄生前夜 2》(PS)
插 32： 游戏研究所之《SD 高达 GG0》(PS)

要闻备忘

●口袋本《GAME BOY 特辑》闪亮登场，新增 32 面，12 月 5 日全国面市。手掌机配口袋本，天造地合的一对，COOL 毙了。

●《99 下半年合订本》明年 1 月发行。业界最新情报，权威评论，强势攻略，重磅特稿，满足玩家需求。

●国内字数最多，页数最多，搜集游戏、秘技最多、最全的游戏工具书《99 秘技宝典》已于 11 月 20 日全国发行。

●本期设『格斗游戏专题竞赛』(见『闯关族的家』)格斗 FANS 可小试牛刀，截止日期 99 年 12 月 31 日。

●2000 年第一期杂志将有重大阴谋出台，让玩家合不上眼，闭不上嘴。定时炸弹准时引爆，杀伤力如何，请关注 2000 年第一期杂志。

新书邮购推荐

因邮费涨价，以下价格每种书含部分邮费 2 元。

新书推荐：

口袋本《GAME BOY 特辑》(12 月 5 日出版)	16.00 元
《'99 下半年合订本》(1 月中旬出版)	30.00 元
《'99 秘技宝典》(上、下册)	34.00 元
《'99 上半年合订本》	30.00 元
《秘技宝典》(完全修订本)	19.00 元
《绝对 GAME BOY 读本》(第二版)	20.00 元
《游戏画集·街霸 3》	30.50 元
《创刊五周年纪念特辑》	24.50 元
《三栖人》	26.00 元
《死机救援大法》	11.90 元
《MAGIC 地带》(第二版)	26.40 元
《96 下半年合订本》	30.00 元
《98 上半年合订本》	30.00 元
《都市流行·酷》	27.00 元
《都市流行》(秋季版)	21.80 元

邮购图书须知

凡邮购左侧图书者，每一次性邮购两种图书，免费赠送 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，含世嘉发展史、MD、SS 经典游戏大放送等。多买多赠！

另：亦可要求赠送新编 128 面《大墙读本七·原画设定 2》(设定 2)、《大墙读本八·秘技宝典 3》(秘 3)(以上赠品每本书任选一种)。

(注：大墙读本 1－6 辑全部送完，杂志第 3 期，第 10 期已售完。致歉！)

注意：凡原寄 19 元邮购《99 秘技宝典》的读者，因该书邮购价格变更为 34 元(含 2 元邮费)，请于近日按原名原址将余款补齐。也可要求退款或改订其它书。

①到当地邮局汇款至“北京 6129 信箱” 收款人：发行部 邮编：100061

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③邮购请在汇单上写明读者详细地址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。



杂谈 TALKING

微软要同 SONY 斗法 加入游戏战团意愿强烈

本刊讯 前一段时间传出微软要制作自己的电视游戏机“X－BOX”，虽然目前并未得到微软的正式承认，但仍有消息继续在非官方渠道传播。

一位据称微软人员的人日前说：微软将在未来的4年时间中，对开发与宣传“X－BOX”的工作将投资几十亿美元。他声称微软要在数码娱乐的领域中同SONY展开竞争，并在电视游戏行业争得一席之地。

有传言指出Microsoft（微软）将推出的“X－BOX”，现时开发代号已定为“Mariver”，并会使用AMD的最新型CPU“Athion”（K7），内置4GB容量的硬盘，可接至电视机或电脑用显示器，而作业系统方面会使用特别为该机作最佳化的Windows 2000的简略版。

另有消息说，微软“X－BOX”将不向软件公司收取权利金。在游戏界，任何软件公司打算为某部主机推出游戏，都得向主机开发商支付专利费用，而这些专利费用大多占软件售价的1％到3％。微软为了替其未来可能推出的家用游戏主机“X－BOX”增加优势，竟打算采取一项惊人的措施——亦即不向软件公司收取专利权利金！这对软件公司来说是非常具有吸引力的，因为如此一来，软件厂商不但可以减低成本，也可以增加盈余。听说甚至连SQUARE都对这部新形态的主机产生了极大兴趣。

传闻X－BOX的标准是可以玩PC游戏，可以播放与电影相同质量的动画。可是做为传统意义上的家用游戏机，来玩要靠不断升级硬件环境才能获得较好效果的PC游戏，令人有些摸不到头脑。也许X－BOX是可以通过外接设备升级的游戏机，这一点有些象SEGA公司的风格。虽然SEGA在为游戏主机做外设的事上花费了许多精力，但效果一直不是很好。象微软这种有钱有势的角色如果能成功地使游戏主机通过硬件升级，也许会改变游戏业的现有模式。

一个是电脑软件业的巨头，带着电脑业成功的经验涉足家用游戏业；另一个是已经在数码娱乐领域投资几十亿美元，并在家用游戏业领先的索尼；还有续势待发，立誓要夺回家用游戏业老大位置的任天堂；这三家公司决定着下个世纪的游戏业。

事件 EVENT

台湾地震影响游戏业 任天堂产品被迫推迟

本刊讯 还记得几年前曾在国内出现过的可以更换游戏节目的游戏卡带吗?而我们的东邻扶桑目前正流行此类配件。游戏者可以通过专用的存储卡在服务中心更换游戏。

日本任天堂公司为超任用户推出的名为“NINTENDO POWER”的类似服务得到成功后，原本预定在11月1日为GB的用户推出此类的服务。但由于台湾发生了大地震，致使在台湾生产的“GB存储卡”生产进度推迟。只有等到台湾厂家恢复正常的生产，GB存储卡的服务才能顺利展开。另外，原定于11月21日发售的GB游戏“口袋妖怪·金、银”，也由于台湾半导体业的振动，使供货量受到影响，不能在发售当天满足所有的预定者，但到12月1日任天堂会追加发售60万份，年内累计供货500万份。愿台湾同胞能尽快战胜天灾。

软件 SOFTWARE

虚拟职业体验令你梦想成真 SEGA 第四代“职业游戏”

本刊讯 SEGA公司继前三部街机“职业游戏”后，于10月29日又推出了该系列的第四部作品“急救车”。

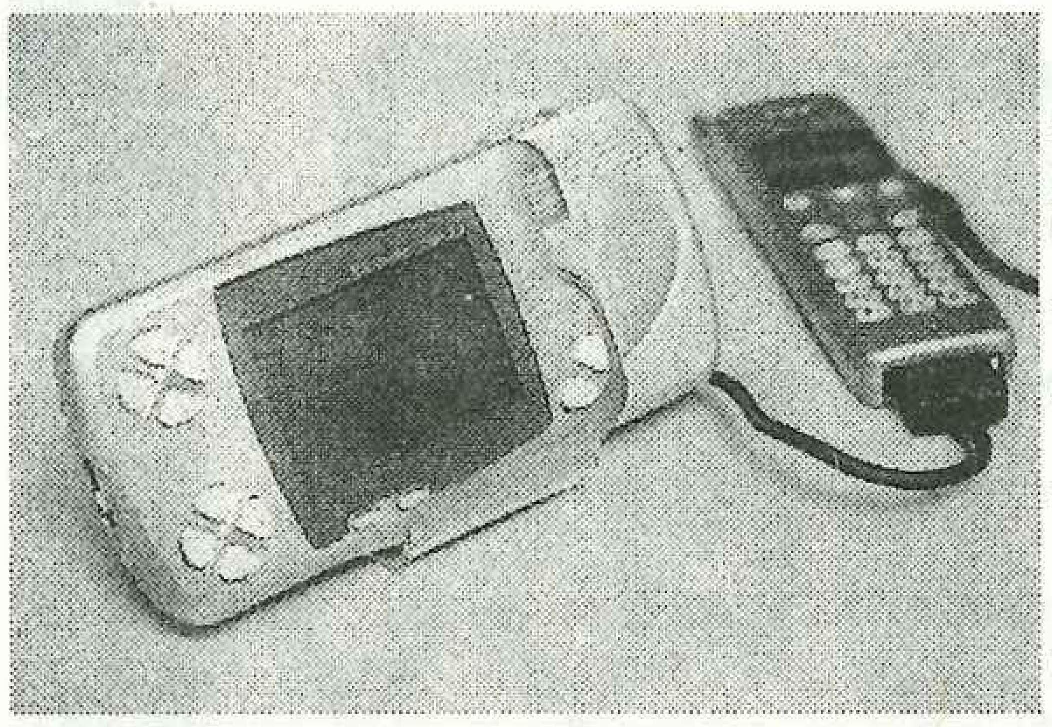
所谓“职业游戏”是指在虚拟的游戏环境中，体验某种紧张刺激的职业的工作过程和技巧。前三部游戏分别是“疯狂出租车”、“飞行员”和“消防员”，都是在街机厅中很受欢迎的游戏。

这款“急救车”游戏让游戏者成为一名急救人员，在以芝加哥和其他幻想都市为舞台的城市中，救助那些在交通事故和大火灾等灾难中负伤的人。游戏非常逼真地模拟3急救过程中的紧张刺激和遇到的各种困难。

SEGA公司在街机游戏领域一直能够创新和领导潮流，不知国内何时能够玩到这些游戏。

外设 ACCESSORY

神奇门前慢慢行 Wonder Gate 延期发售



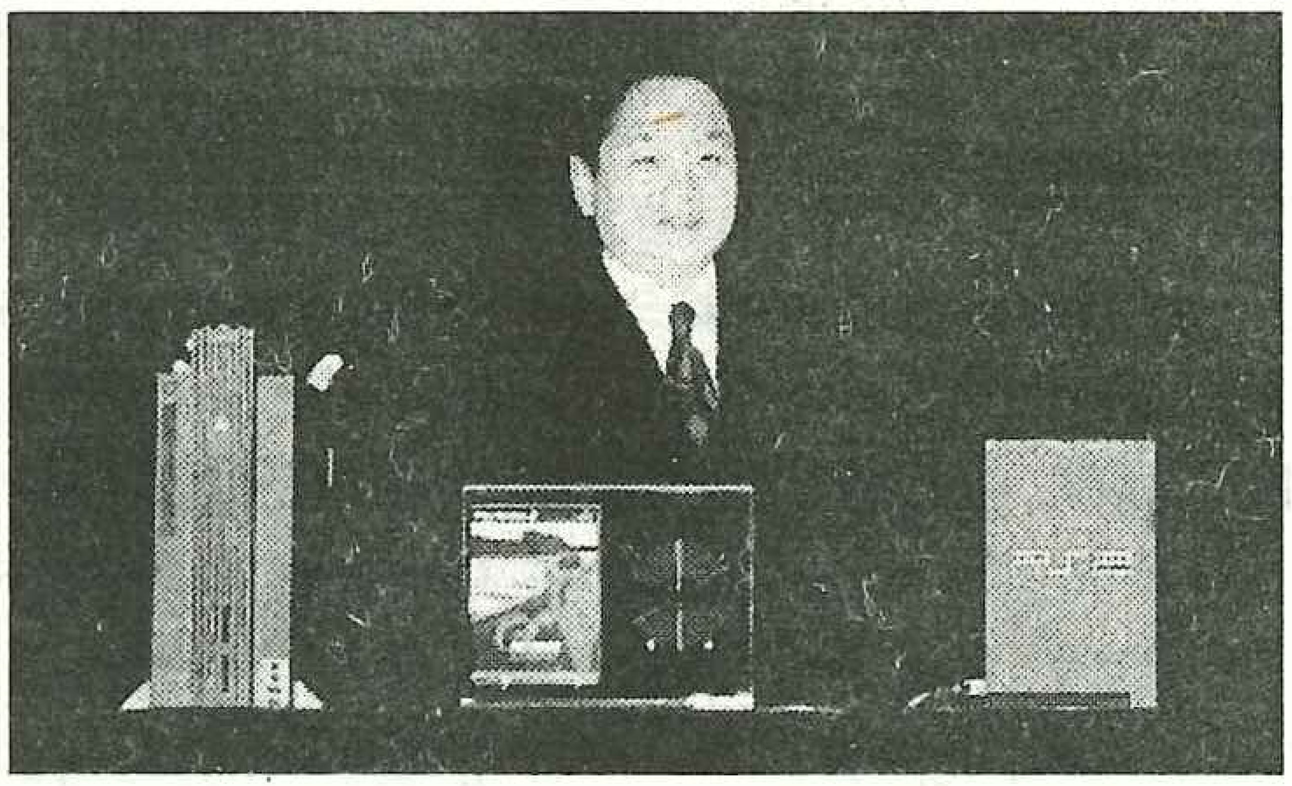
本刊讯 原定于99年末发售的对应BANDAI掌机WS的外设“Wonder Gate”(神奇之门),将推迟到明年春天发售。

“Wonder Gate”是WS主机与便携电话连接,进入Internet的必要通信部件和通信适配器。利用它可以让WS主机以“TCP/IP”、“PPP”协议连接Internet,可以显示日文和泛欧文字,字体分三种大小,可以登录20个书签,支援URL输入,支持“POP3/SMTP”,可以登录20个邮件地址,可以保存100封内容包括150个全角文字的邮件,还可以下载迷你游戏。

“Wonder Gate”的售价同WS主机一样,为4800日元(约合人民币390元),目前预定对应的游戏已经有五部,其中包括预定于明年春天发售的对战游戏“袖珍战士”。也许WG会与这款CAPCOM的游戏一同发售吧。

硬件 HARDWARE

SCE挑战CPU巨头



本刊讯 SCE社长久多良木健10月6日参加美国“微处理器论坛”,会中称赞该公司“Emotion Engine”绘图芯片的硬件效能。他指出目前INTEL Pentium Ⅲ芯片包含1000万个晶体,而“Emotion Engine”也一样。两者目前都是使用0.18微米技术,但是将来会改为0.13微米技术,而且会变得更精细。未来两代的Emotion Engine将会大大超过Pentium拥有的晶体数目。

SCE也表示,PS2的芯片在将来也可升级,升级周期将会跟现在PC升级周期相当类似。目前分为三个阶段:第一阶段:预计于2000年内完成,使用的工作站将比现今工作站快上十倍,采用的CPU是“Emotion Engine”及“Graphic Synthesizer”,画面解析度可达1080×1920;第二阶段:预计于2002年内完成,采用的CPU是“Emotion Engine 2”及“Graphic Synthesizer 2”,速度将比现今的游戏开发工作站快一百倍,采用0.13微米制作工艺,CPU晶体数将高达四千万,画面最高解析度也是1080×1920,FPE则是24~75/S;第三阶段:预计在2005~2006年间,采用的CPU是“Emotion Engine 3”及“Graphic Synthesizer 3”,速度将比现今的游戏开发工作站快一千倍。画面最高解析度也是2000×4000,FPE则是24~120/S。

SCE预定2002年发表的PS2下一代机种,将使用Linux作为机器的基础架构。SCE快速升级PS的企图相当明显,就是想保持自己主机的性能凌驾于其它主机之上,利用自己雄厚的经济实力打败所有的竞争者。但过快的更新速度也可能会降低购买者的决心,因为很少有玩家会去买一台只能玩一两年的主机。

软件 SOFTWARE

大神一郎巴黎浪漫旅 “樱大战3”明年秋发售

本刊讯 10月18日,SEGA公司召开名为“SAKURA PROJECT 2000”的发布会,公布DC版的“樱大战3~巴黎的燃情岁月”将于2000年秋发售。游戏中仍然是大神一郎担任主角,只不过故事舞台从日本帝都搬到了法国巴黎,女主角也会由“巴黎华击团·花组”的五位少女担任(不知樱还会不会出现),机体也换成了新型的“光武F”。游戏的预定容量为三张GD-ROM,相信一定会由精彩的动画演出。

会上还公布“樱大战”一代的DC移植版将于明年春季发售,而DC版的“樱大战2·望君珍重”将于明年夏季发售,并且都会增加一些新机能,做到比SS版更好。

会上正式公布传闻已久的GB版“樱大战GB”将于明年春季由MEDIA FACTORY发售。

在其他方面,以“樱大战”为题材的电视动画及剧场动画,也将陆续推出,而与“樱大战”相关的周边商品也会满足FANS的需要。

樱花大战2000Project 的内容

99年10月21日　CD书系列第3期

99年12月18日　“樱大战”OVA版发售:“樱大战·樱华绚烂”,共四卷。

99年12月　DC版樱大战益智游戏“花组对战宝石2”发售

99年12月　小说发售:共4部,“樱大战2”小说制作中

2000年2月22日　Yumi Katsura Grand Collection With Sakura活动开始

2000年4月　季刊“帝击画报”(暂)发售

2000年初春　“大神一郎奋斗记”发售:樱大战歌谣秀的游戏化,是款动作游戏

2000年春　DC版“樱大战”发售:SS名作完全在DC上复活,除了对应网络、VMS记忆卡、振动包、类比摇杆,还有高解析度画面及随时储存功能

2000年春　PC GAME“樱大战·电幕俱乐部2”发售(暂)

2000年春　“樱大战GB”发售:由Media Factory负责开发贩售,目前不知是否会与DC版有互动

2000年夏　DC版“樱大战2”发售

2000年夏　歌剧:樱大战歌谣秀4~阿拉伯蔷薇

2000年秋　DC版“樱大战3”发售

时间未定　大正浪漫堂关西2号店开幕

时间未定　“樱大战”电视版卡通开播

时间未定　“樱大战”剧场版:由角川书店发行、“新世纪福音战士剧场版”大月俊伦监制

特报 SCOOP “海豚”采用S3压缩技术 任氏新主机再添强力伙伴

本刊讯 自从任天堂对外宣布调降上半年的财务预算，加上松下公司公开地表示退出 DOLPHIN 开发行列，玩家就对 DOLPHIN 的未来存着怀疑，不过现在有个令人振奋的消息，那就是任天堂与美国 3D 加速卡研发大厂 S3 日前共同发表合作声明，将采用 S3 的“S3TC”压缩技术用在 DOLPHIN 上，如此将大幅增加 DOLPHIN 的战力。

根据 S3 所公布的资料，这个压缩技术能够在不失真的情况下，将影像资料压缩至一般技术的 6 分之 1，并支援最大解析度 2048×2048 32bit 高彩色贴图。因为这项技术突出的效能，微软甚至把“S3TC”纳入最新“Direct X7.0”规格中。这个技术也可让记忆体的负担降低，进一步提升整体的速度。任天堂表示他们打算将这个专利技术搭载在绘图芯片里面。

任天堂美国分公司总裁 Howard Lincoln 表示：“透过 S3 研发的影像压缩技术，将提供游戏开发者更便利的开发介面，而该技术也将被 DOLPHIN 主机开发厂商 IBM、Artx 及 MoSys 所采用，任天堂希望能共同架构出 DOLPHIN 整体的开发环境，吸引更多游戏开发厂商加盟。”

目前 DOLPHIN 是暂定在明年 8 月“Nintendo Space world Show”中发表，看来 DOLPHIN 要在 2000 年底前推出的机会并不大，照日本业界的推测，DOLPHIN 的发售日应该在 2001 年中旬，欧美地区则为 2001 年秋天。

特报 SCOOP 欧版 DC 发售良好 创欧洲电玩新纪录

本刊讯 欧洲版 DC 已于 10 月 14 日凌晨 12 点开始正式贩售，定价 199 英镑（比美国的 199 美元贵很多）。为了创造 DC 主机的销售势头，SEGA 欧洲分公司于 10 月 13 日晚间于全欧洲各大游戏专卖店举办盛大的造势舞会，欢欣鼓舞地推出 DC 主机。

SEGA 欧洲分公司也宣布 DC 主机在欧洲预约数量已超过 10 万台（光英国就 4 万台），创下欧洲游戏史上新纪录。到 19 日为止，全欧洲 4 天时间内共售出 185000 台以上，其中英国占了 63000 台（而同时期内，英国卖出 PS 为 19225 台、N64 为 28611 台）。全欧洲 4 天的销售额达到 8000 万欧元（约合人民币 10 亿 3000 万元）。欧洲版 DC 主机，虽然比亚洲、北美地区贵，但 SEGA 表示欧洲地区玩家将可永久免费使用 DC 网络，而且在今年圣诞节前将有 43 款专用游戏陆续上场，光看这一点多花一点钱也值得了。

SEGA 欧洲分公司总裁 JF CECILLON 掩不住兴奋的心情向商业杂志社表示：很高兴欧洲地区的玩家能有抢购 DC 主机的盛况。自上次 SS 在欧洲市场失利后，SEGA 以 DC 重新踏上欧洲这块土地，并以更积极的态度回报欧洲玩家的支持。而有鉴于 DC 销售热潮，SEGA 也决定调高 DC 今后度销售预测。

原本 SEGA 打算一年内在欧洲销售出 100 万台的 DC，但是现在根据预估只须到明年 5 月（先前预测 5 月为 70 万台）即可打破这个目标。目前 DC 在亚洲地区已卖出 100 万台，北美已卖出 50 万台（预计 2000 年 3 月卖出 150 万台），欧洲预计 2000 年 5 月卖出 100 万台，如果情况顺利，DC 在 2000 年 3 月全球应该至少有 350 万台销售。

杂谈 TALKING 山内爷爷即将退休 继任人选纷纷扬扬

本刊讯 任天堂现任总裁山内溥日前表示将在 2001 年退休，而任天堂继任总裁人选在日本业界也成为话题，目前日本传闻接任任天堂总裁的热门人选有宫本茂和荒川实。宫本茂是任天堂招牌游戏“马里奥”、“塞尔达传说”创造人，并有着任天堂天才游戏制作人的称号。荒川实是让任天堂北美销售成绩辉煌的主要功臣，也是现任总裁山内溥最得力的助手兼女婿。

这两个人对任天堂的贡献都有目共睹，任天堂电玩帝国的建立，他们两人都功不可没。不过对接任总裁职位的意愿，两个人的反应就大不相同了。宫本茂接受美国媒体访问时就表示：他对接任任天堂总裁的意愿并不强烈，他是一个游戏创造者，对于行政管理方面毫无经验，绝对不是好人选，所以极力推荐荒川实接任该职位。宫本茂说：“大家都应该知道荒川实先生在担任美国分公司总裁时的能力及贡献吧！荒川实是山内溥最得力的助手，对于行政管理方面又有多年的经验，与北美欧洲游戏业界关系良好，也就因为他强力的外交及办事能力，任天堂能在短短几年内横扫北美市场，甚至在 N64 亚洲市场失利时，北美市场仍能销售长红。任天堂之所以能在北美大成功，都是荒川先生的功劳。至于我还是比较喜欢从事开发游戏的工作。”

而荒川实对于接任总裁一事并没有表示太多的意见，只说一切遵照总裁山内溥先生的意思。不过可以确定的是只要宫本茂及荒川实还待在任天堂，任天堂永远不会让玩家失望的。

事件 EVENT 手表厂商时代感强 Swatch 要加入电玩界

本刊讯 读者看到上述标题也许会不自觉的揉一下眼睛，放心！你的眼睛绝对没有问题。瑞士钟表制造商“Swatch”和“SEGA”在日本举办联合记者会，发表两家公司的合作计划。合作内容主要分为三个方面：1、SEGA 将在其产品中使用 Swatch 所制定的网络标准时间；2、未来 DC 和 Swatch 推出的新型手表将可进行互动；3、两家公司将互相吸取对方的技术来开发游戏（这也代表了 Swatch 将进军电玩市场）。

SEGA 的大股东 CSK 总裁大川功表示：DC 和 Swatch 的手表在未来以网络进行 C 互动后，Swatch 手表使用者在任何时间、地点都可以轻易得到关于游戏的讯息，而 SEGA 也可借由 Swatch 的知名度和普及率来拓展 DC 市场，这无疑是个对两方都有好处的合作计划。

事件 EVENT 游戏角色惹人喜爱 Sonic 即将商品化

本刊讯 日本综合商社“伊藤忠商事”今天和签订互相协定，SEGA 将授权伊藤忠商事使用旗下知名游戏角色 Sonic（音速小子）的产品肖像权和贩卖权，这也是首次有大规模商业化的 Sonic 相关产品开发。伊藤忠商事表示该公司将优先开发以 Sonic 图案为主题的休闲服饰，而这项相关商品也会利用该集团的网络销售网进行贩卖，这项合作计划除了可进一步增加 Sonic 的知名度之外，SEGA 也有意借此向下札根打造 Sonic 名牌的形象及培养 Sonic 的爱好者。

特报 SCOOP

年底软件大战惊心动魄

本刊讯 ENIX于10月18日发表了一则消息，表示该公司到明年3月全部收益可能会到达150亿6000万日元(约合20亿元人民币)，将比去年成长85%。在此之前的预测是会成长61%，为131亿2000千万日元(约合18亿元人民币)。ENIX之所以会做出如此的发表，乃是因为该公司最受欢迎与瞩目的系列游戏"勇者斗恶龙Ⅶ"，已经定于12月29日发售了，因此整个公司的利润可望会有显著的提升。

ENIX也预测该公司本年度的销售额将会提升到52%，到达370亿日元(约合45亿元人民币)，而他们原来的预测则是346亿日元(约合40亿元人民币)。"勇者斗恶龙Ⅶ"到今年为止，将可望卖到300百万套以上，而像"特鲁内克大冒险2"等的软件相信也可维持不错的成绩。

虽然"DQ7"可以算是年底软件大战中最吸引人的软件，但其他公司的软件也都不是省油的灯。SCE的百万级RPG大作"龙骑士传说"(LEGEND OF DRAGOON)比"DQ7"早发售，虽然名气不及后者，但凭借SCE的实力，在抢先发售的半个月间必定获得不俗的成绩。为了对付SCE的这款游戏，ENIX的另一部准百万销量级RPG"北欧战神传"(VALKYRIE PROFILE)将在12月9日发售。另一个重磅炸弹来自SQUARE的"寄生前夜2"，相信不用说，大家也知道它会取得什么样的成绩。

其他的，象KOEI的"大航海时代4"；KONAMI的"实况J联盟1999"、"NBA重扣手5"、"游戏王"；SNK的"修道院之谜"、"剑客异闻录"；BANPRESTO的"超级机器人大战α"；NAMCO的"屠龙战记"等等，任何一款游戏都足以让PS的机主废寝忘食。

千禧年底的一个月内，PS的软件恶仗将达到以往任何一年都没有惨烈程度，也是任何游戏主机在任何时期也没有达到过的。面对"多国部队"发狂般的进攻，游戏迷要想守住自己的钱袋几乎是不可能的。游戏迷手中的钱注定要在崛井雄二们的家里度过本世纪的最后一天了。

杂谈 TALKING

SCE活用PS2技术 预入数码图像领域

本刊讯 家用游戏主机市场占有率最高的Sony Computer Entertainment Inc.(SCEI)也将加入电脑市场，预定将于明年年中推出名为WorksStation的电脑上市。WorksStation是SCEI活用预定于明年三月发售的次世代游戏主机"PS2"的半导体技术，可以制作高性能数位动画的专业用高性能电脑。SONY预定于2000年1月由子公司SCE为首全责发展半导体，向次世代的相关数位市场展开攻势。

因WorksStation中装有多个为PS2所开发出的MPU(超小型演算处理器)，所以处理资料的能力非常快速，而处理图档的能力更是优秀，它有可以作出把电脑动画(CG)与实际拍摄的画面融合在一起的数位动画及制作次世代游戏机软件等功能。SCEI将这台电脑的顾客层定在电影电视、影像处理与软件等公司上。

SCEI今后预定将在2002年、2005年将开发出把微细加工·集成率提高的次世代MPU。也将投入把数位动画直接从制作公司传送到电影院的数位播放机器之市场。并计划让它成为继占有SONY集团大部分营业额(7767亿日元，1999年3月，约合1000亿人民币)的游戏机之后，下一波的主力事业。

事件 EVENT

游戏界纷争不断 KONAMI又惹NAMCO

本刊讯 大家是否还记得今年6月KONAMI公司曾状告JALECO公司侵权。岂料这回KONAMI自己又被NAMCO公司推上了被告席。

10月27日，NAMCO以KONAMI的SPG"实况力量满贯职棒99开幕版"中有侵害其专利权的理由，要求东京地法法院裁定停止该软件的制作与销售。NAMCO称该游戏在读取游戏数据的时候，可以先玩一个迷你游戏，而这种形式正是常在NAMCO的PS游戏中能见到的。NAMCO曾于94年12月就此提出申请专利，在95年4月22日专利公报公开后到95年10月22日半年间，无人对此提出异议，专利于98年1月得到批准。

NAMCO称，既然KONAMI曾因此类事件状告过JALECO，而且还状告NAMCO的吉它游戏"GUITAR JAM"侵犯其版权，但自身又发生同样的事情，让人很不理解。

目前法院没有对此事作出判决，不过游戏业界最近发生这类事件的数量有增长的趋势，不知业界会作出怎样的反应。

★日前，光荣公司表示，他们将有三款软件在2000年3月4日随PS2主机同时发售，预计明年还将推出24款家用游戏机游戏。

★SNK即将推出的"饿狼传说"系列的续作——"饿狼传说·狼之标记"(Mark Of The Wolves)，在人物及系统上将做出重大变革。时间定在吉斯死后十年，以前的人物只保留了特瑞一个，其余均为新人，其中包括金家藩的两个儿子。线移动系统将被取消，代之以"T.O.P."和"Just Defense"，可谓大换血的一代。

★SCE品牌角色"古惑狼"将会在PS2上粉墨登场，新作预计于2000年秋天随PS2主机在北美推出。

★据悉，Global A Entertainment公司将会为DC制作一款名为"Innocent Tears"(无罪的泪水)的SRPG游戏，角色都是一些天使，以打败堕天使为目标，预定明年春季推出。

★DC版"樱大战"系列游戏的第一弹，"花组对战Columns 2"(方块类)已定于2000年1月6日发售，可以通过Modem进行联网对战，另有附送赠品，但内容未知。

★"生物危机"的制作人三上真司表示，CAPCOM希望DC版"生物危机·代号维罗尼卡"能够在日本本土达到70万套的销量。本作预计在2000年2月3日发售，两张GD-ROM。

★日前，NAMCO宣布了两款与PS2同期发售的软件，分别是"山脊赛车"和"铁拳TT"。此外，也有消息称，"铁拳TT"将被移植至DC和PS。

★由原SQUARE职员成立的新公司与SNK一起制作的冒险游戏"修道院之谜"已确定在今年12月16日发售，合计四张CD-ROM，售价6800日元。

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
狂人黎明奥德赛	Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	RPG	5800 日元	12月2日
井出洋介的麻将教室	井出洋介の麻雀教室	ATHENA	TAB	4800、振动	12月2日
译名无法确定	クーリースカンク〈廉价版〉	VISIT	ACT	980 日元	12月2日
大航海时代 4	大航海时代 4～PORTO ESTADO～	KOEI	S·RPG	6800 日元	12月2日
实况 J 联盟 1999·完美的射手	实况 J リーグ 1999·パーフェクトストライカー	KONAMI	SPG	5800 日元	12月2日
泰山	TARZAN	KONAMI	ACT	5800 日元	12月2日
悠久之瞳	ククロセアトロ～悠久の瞳～	SUNSOFT	S·RPG	5800 日元	12月2日
龙骑士传说	LEGEND OF DRAGOON	SCEI	RPG	6800 日元	12月2日
屠龙战记	DRAGON VALER	NAMCO	ACT	6800 日元	12月2日
我家之梦 2	マイホームドリーム 2～庭付き一户建てで、いこう！～	VICTOR	SLG	5800 日元	12月2日
柏青嫂帝王 3	パチスロ帝王 3～シーマスターX·イプシロンR·ワイワイパルサー2～	MEIDIA ENTERTAINMENT	SLG	5800 日元	12月2日
全明星网球 3	ALL STAR TENNIS '99	UBI SOFT	SPG	5800 日元	12月2日
北欧战神传	VALKYRIE PROFILE	ENIX	RPG	6800 日元	12月9日
星球大战首部曲～幽灵的威胁～	STAR WARS EPISODE 1～ファントム メナス～	EA SQUARE	ACT	5800 日元	12月9日
亲子娱乐 系列电视纸芝居 vol.1	亲子ENTERTAINMENT シリーズてれび纸芝居 vol.1	KONAMI	ETC	2800 日元	12月9日
舞台演出 真实的吻	Dancing Stage fuaturing TRUE Kiss DESTINATION	KONAMI	SLG	4800 日元	12月9日
游戏王·真怪兽大对决～封印记忆～	游戏王·真デュエルモンスターズ～封印されし记忆～	KONAMI	BOG	5800 日元	12月9日
游戏王·真怪兽大对决～封印记忆 限定版～	游戏王·真デュエルモンスターズ～封印されし记忆 限定版～	KONAMI	BOG	9800 日元	12月9日
巴斯行动	ACTION BASS	SYSCOM	SPG	4800 日元	12月9日
音乐线条图	ビブリボン	SCEI	ACT	4800 日元	12月9日
陆地制造者	LAND MAKER	TAITO	PUZ	5800、PDA	12月9日
天真 1500 系列 VOL.21 棒球	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.21 THE 野球	D3 パブリッシャー	SPG	1500 日元	12月9日
天真 1500 系列 VOL.22 职业摔角	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.22 THE プロレス	D3 パブリッシャー	SPG	1500 日元	12月9日
天真 1500 系列 VOL.23 门球	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.23 THE ゲートボール	D3 パブリッシャー	SPG	1500 日元	12月9日
天真 1500 系列 VOL.24 光枪射击	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.24 THE ガンシューティング	D3 パブリッシャー	STG	1500 日元	12月9日
苍魔灯	苍魔灯	TECMO	ACT		12月9日
弹子机厅！职业 8 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！PRO 8 パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本 TELENET	SLG	5200 日元	12月9日
恶魔猎人 D	VAMPIRE HUNTER D	VICTOR	A·AVG	5800、振动	12月9日
太空 MOSA	SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHAN ART～	オラシオン	ETC	7800 日元	12月10日
看门人	GATE KEEPERS	角川书店/ESP	S·RPG	6800 日元	12月16日
NBA 重扣手 5	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	SPG	振动、分插	12月16日
筋肉番付 vol.1～我是最强的男人！～	筋肉番付 vol.1～俺が最强の男だ！～	KONAMI	SPG	5800 日元	12月16日
噗哟噗哟～与卡尔君在一起～	ぷよぷよーん～カーくんといっしょ～	COMPILE	PUZ	4980、PDA	12月16日
修道院之迷	KOUDELKA	サクノス/SNK	RPG	4CD、振动	12月16日
必杀柏青哥店特别版～山佐★最佳选择～	必杀パチンコステーションSP～山佐★BEST CHOICE～	SUNSOFT	SLG	2800 日元	12月16日
寄生前夜 2	PARASITE EVE 2	SQUARE	A·AVG	6800、振动	12月16日
怪兽惩罚	モンスターパニッシュ	テイチク	TAB	4800 日元	12月16日
牧场物语～中秋之月～	牧场物语～ハーベストムーン～	PACK IN SOFT	SLG	5800、PDA	12月16日
桃太郎电铁 V	桃太郎电铁 V	HUDSON	TAB	5800 日元	12月16日
GUNPEY	GUNPEY	BANDAI	PUZ	3800 日元	12月16日
陆奥秘汤恋物语 甲斐	みちのく秘汤恋物语 kai	F·O·G	AVG	3800 日元	12月16日
波谱浪子	スペクトラルブレイド	IDEA FACTORY	RPG	5800 日元	12月22日
战车阵线	PANZER FRONT	ASCII	SLG	6800 日元	12月22日
剑客异闻录 苏醒的苍红之刃·侍魂新章	剑客异闻录 苏りし苍红の刃·サムライスピリッツ新章	SNK	FTG	PDA	12月22日
劲舞革新版·二度混音 附加俱乐部版 vol.2	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	SLG	2800 日元	12月22日
超低价 1500 系列 冲击赛车	SuperLite 1500 シリーズ インパクトレーシング	SUCCESS	RAC	1500 日元	12月22日
超低价 1500 系列 UNO	SuperLite 1500 シリーズ UNO	SUCCESS	TAB	1500 日元	12月22日
超低价 1500 系列 战斗双六 猎人	SuperLite 1500 シリーズ バトルすごろく ハンター	SUCCESS	TAB	1500 日元	12月22日
必杀柏青哥店 now2	必杀パチンコステーション now2～やったぜ一发·ツモツモ天国～	SUNSOFT	SLG	2800 日元	12月22日
爱情游戏的～喧哗网球 2～	LOVE GAME'S～わいわいテニス 2～	SUNSOFT	SPG	4800 日元	12月22日
骰子方块·巨大版	XI[sai] JUMBO	SCEI	PUZ	4800 日元	12月22日
J 联盟足球·实况生存联盟	J リーグサッカー·实况サバイバルリーグ	TECMO	SPG	5800 日元	12月22日
弹子机厅！小职业 Vol.4	PARLOR！PRO JUNIOR Vol.4	日本 TELENET	SLG	2900 日元	12月22日
悠久幻想曲 3 永久之蓝	悠久幻想曲 3 Perpetual Blue	MEIDIA WORKS	SLG	5800 日元	12月22日
实况力量满贯职棒·'99 决定版	实况パワフルプロ野球·'99 决定版	KONAMI	SPG	5800 日元	12月25日
牧场经营的卡牌游戏	牧场经营的ボードゲーム うまぼりい	KONAMI	TAB	4800 日元	12月25日
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们	ドラゴンクエスト 7·エデンの战士たち	ENIX	RPG	7800、2CD	12月29日
超级机器人大战 α	スーパーロボット大战 α	BANPRESTO	S·RPG	6980、振动	12月29日
平和柏青哥涂鸦 Vol.1	HEIWA パチンコグラフィティ Vol.1	AQUAROUGE	SLG	3800 日元	12月上旬
心理游戏 5	ザ 心理ゲーム 5	VISIT	ETC	1500 日元	12月下旬
森下卓八段监修 传统对战将棋"圣"	森下卓八段监修 本格对战将棋"圣"	CULTURE BRAIN	TAB	1980 日元	12月下旬
我是航空管制官	ぼくは航空管制官	SYSCOM	SLG	5800 日元	12月下旬
世纪末吸血鬼	COUNT DOWN VAMPIRES	BANDAI	A·AVG	6800 日元	12月下旬
知更鸟劳埃德的冒险	ロビン ロイドの冒险	GUST	AVG	5800 日元	12月
洛克人 6·史上最大的战斗！！	ROCKMAN 6·史上最大の战い！！	CAPCOM	ACT	2800 日元	12月
鬼眼城	鬼眼城	讲谈社	AVG	5800 日元	12月
陆行鸟精选	チョコボコレクション バラエティ	SQUARE	ETC	7800、PDA	12月
陆行鸟竞技场	チョコボスタリオン	SQUARE	SLG	4800 日元	12月
爆走！彩绘卡车传说 2～男人生梦一路～	爆走！デコトラ传说 2～男人生梦一路～	SPIKE	RAC	5800 日元	12月
古惑狼赛车	クラッシュ バンディクーレーシング	SCEI	RAC	5800 日元	12月
爱与毁灭	LOVE & DESTROY	SCEI	ACT	5800 日元	12月
超磁力战士·2000 世代	超磁力战士ミクロマン GENERATION 2000	TAKARA	A·AVG	5800 日元	12月
豪华人生游戏 3	DX 人生ゲーム 3	TAKARA	TAB	5800 日元	12月
野兽战争 激突！	ビーストウォーズメタルス激突！ガンガンバトル	TAKARA	FTG	5800 日元	12月
艺术传	～アート カミオン～艺术传	TYO	RAC		12月
尼奥罗特·雕刻的纹章	Neorude·刻まれた纹章	TECHNO SOFT	RPG	5800 日元	12月
蒸汽机关车运转模拟·在 SL 中行驶！2	蒸汽机关车运转シミュレーション·SL で行こう！2	TOMY	SLG	5800 日元	12月
内内的迷侦探	ナイナイの迷探侦	NAMCO	AVG		12月
数码怪兽世界·数码卡片战斗	デジマンワールド デジタルカードバトル	BANDAI	TAB	5800 日元	12月
超谜王	超谜王	BANDAI VISAUL	QUZ	5800 日元	12月
第 2 次超级机器人大战	第 2 次スーパーロボット大战	BANPRESTO	S·RPG	2000 日元	12月
第 3 次超级机器人大战	第 3 次スーパーロボット大战	BANPRESTO	S·RPG	2000 日元	12月

★ SEGA 将为 DC 制作一款赛车游戏，名为“SEGA GT Homologation Special”，与 PS 的“GT 赛车”相同，本作也有诸多汽车生产厂的协助，登场车辆在 100 种以上。这也许预示着“GT 战争”的展开。

★ 业界的知名制作人，DQ 系列的生父，堀井雄二在接受记者采访中表示，他对 PS 2 的性能十分满意，PS 2 的网络功能和 DVD 的存储形式都将给游戏开发者以极大的回旋余地。此外，堀井雄二还透露了 6 款正在研发中的 PS 2 软件，分别是：“星海传说 3”（RPG）、“EXOTICA”（A·RPG）、“纵情跳跃 3”（音乐舞蹈）、“SONNETTE”（恋爱育成）、“BBD 2000”（模拟）、“Fighting QT”（益智）。

★ SCE 美国分部表示，自今年 9 月初北美 PS 主机售价下调至 99 美元以来，在短短几个月的时间里 PS 的销量再次突破百万大关。由于有强力的软件支持，PS 的后期形势依旧被业内人事所看好，而 SCEA 也有信心在今年圣诞的商战中创造总销售额 10 亿美元的佳绩。

★ 曾在恐怖电影中掀起波澜的“七夜怪谈”（又名：午夜凶铃）将由角川书店改编为对应 DC 的动作冒险游戏。游戏背景设在美国某死亡研究机构，由于一次实验发生了意外，令许多鬼怪复生，而玩家则要在层层危机中搜集线索，找出幕后真凶。

★ 据因特网的消息，EIDOS 否认了“盗墓者”系列的 DC 计划。对于新主机，该公司认为 PS 2 是目前为止最棒的，他们将为 PS 2 提供软件，而暂时没有 DC 软件的开发计划。但在近期又传出消息，EIDOS 准备把“Soul Reaver”搬上 DC。

★ 同样又是一则令 DC 玩家失望的消息。由于 PS 的成功经验及 PS 2 的强大机能，美国 Fox Interactive 宣布他们旗下的多款体育游戏（“NBA Basketball 2000”、“NHL Championship 2000”等）将不会推出 DC 版，而将在 2000 年陆续登陆 PS 2。

★ 据未经证实的消息称，KONAMI 将推出 DC 版、PC 版“合金装备·索利德”。

★ 根据 CG 动画名作“玩具总动员”改编的游戏将会在 N64 上推出，游戏采用与“马里奥 64”类似的形式，发售日未定。

★ 原定于今年 11 月底开幕的 SQUARE 新作发布会已经被推迟至 2000 年 1 月 29 日召开。届时 SQUARE 将展出 FF 系列的最新作、FF 电影版以及部分对应 PS 2 的软件。另外，日本当代插画大师天野喜孝在近期接受美国 GAME 杂志采访时透露，他目前正在进行 FF 9 的角色设定工作，FF 的最新作中将不再充斥着 7 代、8 代中冷冰冰的金属感，取而代之的是系列初的梦幻风格。

★ 据未经证实的小道消息，SQUARE 计划在新主机 PS 2 上推出“最终幻想大合集”，以 DVD 的大容量收录 FF 系列的所有作品。

★ SQUARE 下属公司、日本知名游戏经销商“DigiCube”日前宣布，将在 12 月 8 日正式进行卫星网络资料传输实验，计划被命名为“Digital Condrncer Terminal”。

★ 未经证实的消息，在北美地区发售的“Sega Rally 2”预计于今年内面市，并改善亚洲版的某些缺陷。不过仍然不能达到每秒 60 帧的理想效果。

★ SNK 正式宣布将开发“合金弹头”系列的第三代。据称，新版本仍将沿袭 2D 风格，并提高游戏速度，改进分支路线和各种武器的设定。同时，为了不破坏游戏原有的感觉，将不采用 Hyper Neo Geo 基板开发。目前发售日还尚未公布。

★ NGP 版的卡片游戏“SNK VS. CAPCOM”已在 10 月 21 日发售了，虽然前期炒得火热，但实际销量似乎并不理想。看来要让 NGP 走出低谷绝非一朝一夕之功。

★ SCEI 原本定于 11 月 25 日发售的两张 CD－ROM 的 RAC“GT 赛车 2”将要推迟到 12 月，这使得年底的圣诞大战更加热闹。

★ 以“BIO HAZARD”为题材的特技动感 CG 电影“BIO HAZARD 4D HORROR”将于 2000 年 6 月制作完成，其中脚本由今川泰宏（机动武斗传 G 高达等作品的监督）担任，影像监修由通口真嗣（新世纪福音战士等作品的特技监督）担任，CG 影像制作由 VSL 公司（曾制作电影“加麦拉 3”的电脑特技）的中村一夫担任。影片预计在 2000 年 7 月在日本的主题公园和娱乐中心中放映。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	SUN LIGTHS 英雄谭	サンライズ英雄谭	DC	SUN LIGTHS	RPG	VM、振动	12月2日
	VR 前锋 2 ver.2000.1	VIRTUA STRICKER 2 ver.2000.1	DC	SEGA	SPG	摇杆、VGA	12月2日
	朱红甜点	バーミリオン デザート	DC	RIVERHILL SOFT	S·RPG	振动、通信、VGA	12月2日
	DC 定序器	お·と·い·れ ドリームキャストシーケンサー	DC	和歌制作所	ETC	MIC、通信	12月2日
	双摇杆	ツインスティック	DC	SEGA	外设		12月9日
	通信对战线	通信对战ケーブル	DC	SEGA	外设		12月9日
	星域斗士 2·比尔施坦的噩梦	スターグラディエイター2·ナイトメア オブ ビルシュタイン	DC	CAPCOM	FTG	摇杆、振动、VGA	12月9日
	电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板	电脑战机バーチャロン·オラトリオ タングラム	DC	SEGA	3D－FTG	对战线、双摇杆	12月9日
	梦飞人	DreamFlyer	DC	SEGA	ETC	键盘、通信	12月9日
	梦幻喷射竞赛	ジェットコースタードリーム	DC	BOOTM UP	SLG	振动、通信	12月9日
	烙印战士	ベルセルク	DC	ASCII	ACT	6800 日元	12月16日
	街头霸王 3·双重冲击	STREET FIGHTER 3·DOUBLE IMPACT	DC	CAPCOM	FTG	摇杆、振动、VGA	12月16日
	信长的野望·烈风传	信长の野望·烈风传	DC	KOEI	SLG	9800 日元	12月16日
	太空频道 5	スペースチャンネル 5	DC	SEGA	ETC	5800、VGA	12月16日
	战车阵线	PANZER FRONT	DC	ASCII	SLG	6800、振动	12月22日
	悠久幻想曲 3 永久之蓝	悠久幻想曲 3 Perpetual Blue	DC	MEIDIA WORKS	SLG	6800 日元	12月22日
	彩虹棉花小魔女	レインボーコットン	DC	SUCCESS	STG		12月22日
	战国 TURB	战国 TURB Fanfan I LOVE me Dunce－doublentendre	DC	NEC	ETC	VM、通信	12月23日
	生物危机 2·增值版	BIO HAZARD 2 Value plus	DC	CAPCOM	ETC	3CD、振动、VGA	12月23日
	学级王山崎～山崎王国大纷争～	学级王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争？～	DC	SEGA	ETC	VM、振动	12月23日
	哥吉拉世纪·最强的冲击	ゴジラ ジェネレーションズ·マキシマム インパクト	DC	SEGA	ACT	摇杆、振动、VGA	12月23日
	经营职业棒球队！	プロ野球チームであそぼう！	DC	SEGA	SPG	键盘、振动、VGA	12月23日
	东京巴士案内（指南）	东京バス案内（ガイド）	DC	FORTY FIVE	SLG	方向盘、VM、振动	12月23日
	D 之食卓 2	D の食卓 2	DC	WARP	A·AVG	4CD、VM、振动	12月23日
	神机世界·进化 2～远方的约束～	神机世界 EVOLUTION 2～远い约束～	DC	ESP &STING	RPG	VM、振动、VGA	12月
	突击奇兵	突击！てけてけ！！トイ レンジャー	DC	SEGA	STG	4800 日元	12月
	花组对战宝石 2	花组对战コラムス 2	DC	SEGA	PUZ	振动、通信、VGA	12月
	爆裂无敌班盖奥	爆裂无敌バンガイオー	DC	TREASURE	STG	5800 日元	12月
	噗哟噗哟	ぷよぷよ DA！－featuring ELLENA System－	DC	COMPILE	ETC	摇杆、VM、VGA	12月
	秘密刑警 AD2025	UNDERCOVER AD2025 Kei	DC	PULSE INTERACTIVE	A·AVG	2CD	12月

★10月26日，KONAMI推出街机游戏“奇异的吉它”的专用控制器外设名为“GUITAR FREAKS LINK KIT 2”。

★CAPCOM的冈本吉起在接受日本杂志访问时谈到有关PS2的性能，指出由于PS2的开发环境较复杂，在刚接触时大概只有1个“涡旋”的能力，现在约有3个“涡旋”的能力，若能真正驾驭它应该有15个“涡旋”的能力。(读者可能看不懂“涡旋”是什么?“涡旋”就是某个主机的标志，懂了吧！)

★北美某周边开发商表示，在年底将有一张对应DC主机的加大的VMS记忆卡推出，而这张记忆卡的容量是16MB RAM(比原本大上16倍)。这张记忆卡除了可和其它的记忆卡连接交换资料之外，还可连接到个人电脑，玩家将可以把DC游戏的记录透过这张记忆卡直接存放在电脑里，也可以利用电脑去下载游戏的更新档案，再转到这张记忆卡来，这对于无法利用DC上网玩家而言是项好消息。

★日本Hitachi(日立)公司宣布未来将进行开发街机，目前计划将与NAMCO进行技术上的合作。日立表示将在这个合作的游戏设施上使用该公司的最新模拟技术，这个技术主要是利用密封型机体的转动配合模拟萤幕，让玩家感受正在乘坐某一种交通工具的感觉。在开发完成后，NAMCO将会把此款游戏摆在NAMCO主题游乐园里。

以上一句话新闻为PERFECT友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	自制机器人	カスタムロボ	N64	NINTENDO	不明	6800、卡带	12月3日
	爆炸弹人2	爆ボンバーマン2	N64	HUDSON	ACT	6800、卡带	12月3日
	大金刚64	ドンキーコング64	N64	NINTENDO	ACT	7800、卡带	12月10日
	五右卫门双六	ゴエモンもののけ双六	N64	KONAMI	不明	7800、卡带	12月16日
	恶魔城DRACULA・默示录外传～康乃尔传说～	恶魔城ドラキュラ・默示录外传～レジェンド オブ コーネル～	N64	KONAMI	ACT	7800、卡带	12月16日
	生物危机2	BIO HAZARD 2	N64	CAPCOM	AVG	7800、卡带	12月17日
	马里奥聚会2	MARIO PARTY 2	N64	NINTENDO	不明	5800、卡带	12月17日
	顶级拉力2	TOP GEAR RALLY 2	N64	KEMCO	RAC	6980、卡带	12月24日
	机器人彭克茨～七海焦糖～	ロボットポンコッツ～七つの海のカラメル～	N64	HUDSON	不明	6800、卡带	12月24日
	忍者乱太郎方块	忍たま乱太郎パズル	N64	CULTURE BRAIN	不明	卡带	12月
	Q版赛车64 2	チョロQ64 2・ハチャメチャグプリレース	N64	TAKARA	RAC	6800、卡带	12月
	马里奥艺术家・画板工作室	MARIO ARTIST ・PAINT STUDIO	64DD	NINTENDO	不明	专用磁碟	12月
	译名无法确定	巨人のドシン1	64DD	LANDNET DD	不明	专用磁碟	12月
	超级炸弹方块DX	SUPER BOMBLISS DX	GB	BPS	PUZ	3980、卡带	12月1日
	超级中国斗士EX	SUPER CHINESE FIGHTER EX	GB	CULTURE BRAIN	FTG	3900、卡带	12月3日
	袖珍职业摔角・完美的摔角手	ポケットプロレス・パーフェクトレスラー	GB	J WING	SPG	3980、卡带	12月3日
	大战斗袖珍版	ザ グレイトバトルPOCKET	GB	BANPRESTO	不明	3980、卡带	12月3日
	不可思议的相簿	それいけ！アンパンマン 不思议なにこにこアルバム	GB	PINOCCHIO	不明	4300、卡带	12月3日
	袖珍彩色王牌	ポケットカラートランプ	GB	BOOTM UP	不明	3980、卡带	12月3日
	艾丽的工作室GB～沙皇布尔格的炼金术士～	エリーのアトリエGB～ザールブルグの炼金术士～	GB	IMAGINEER	SLG	4500、卡带	12月10日
	艾丽的工作室GB～沙皇布尔格的炼金术士～(限定版)	エリーのアトリエGB～ザールブルグの炼金术士～(限定版)	GB	IMAGINEER	SLG	7980、卡带	12月10日
	玛丽的工作室GB～沙皇布尔格的炼金术士～	マリーのアトリエGB～ザールブルグの炼金术士～	GB	IMAGINEER	SLG	4500、卡带	12月10日
	玛丽的工作室GB～沙皇布尔格的炼金术士～(限定版)	マリーのアトリエGB～ザールブルグの炼金术士～(限定版)	GB	IMAGINEER	SLG	7980、卡带	12月10日
	电气机车前进！	电车でGO！	GB	CYBER FRONT	SLG	4200、卡带	12月10日
	超级黑巴斯～真实的战斗～	SUPER BLACKBASS ～REAL FIGHT～	GB	STAR FISH	SPG	4200、卡带	12月10日
	格斗料理传说 小餐馆食谱～决斗篇～	格斗料理传说ビストロレシピ～决斗★ビストガルム编～	GB	BANPRESTO	不明	3980、卡带	12月10日
	～仓库番传说～光与暗之国	～仓库番传说～光と暗の国	GB	J WING	PUZ	4300、卡带	12月16日
	森下卓八段监修 传统对战将棋“步”	森下卓八段监修 本格对战将棋“步”	GB	CULTURE BRAIN	TAB	3900、卡带	12月16日
	加油五右卫门～物之怪道中飞出锅奉行！～	がんばれゴエモン～もののけ道中飞び出せ锅奉行！～	GB	KONAMI	ACT	4500、卡带	12月16日
	爆走战记铁甲战车GB～钢铁的友情～	爆走战记メタルウォーカーGB～钢铁の友情～	GB	CAPCOM	不明	4300、卡带	12月17日
	顶级赛车 袖珍版2	TOP GEAR POCKET 2	GB	KEMCO	RAC	4200、卡带	12月17日
	突击队	突击！パッパラ队	GB	J WING	不明	4500、卡带	12月17日
	怪物农场・战斗卡片GB	MONSTER FARM・BATTLE CARD GB	GB	TECMO	BOG	3980、卡带	12月17日
	炸弹人MAX 光之勇者	ボンバーマンMAX 光の勇者	GB	HUDSON	ACT	3980、卡带	12月17日
	炸弹人MAX 暗之战士	ボンバーマンMAX 暗の战士	GB	HUDSON	ACT	3980、卡带	12月17日
	译名无法确定	おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して三丁目～(假题)	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	12月22日
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	12月22日
	柏青哥必胜指南・数据之王	パチンコ必胜ガイド・データの王样	GB	BOSS COMMUNICATIONS	不明	4980、卡带	12月22日
	好莱坞弹珠台	HOLLYWOOD PINBALL	GB	STAR FISH	TAB	3980、卡带	12月23日
	机器人彭克茨 月版	ロボットポンコッツ月バージョン	GB	HUDSON	不明	3980、卡带	12月24日
	大众将棋－初级篇－	みんなの将棋－初级编－	GB	M・T・O	TAB	3980、卡带	12月中旬
	甜蜜天使	スウィートアンジエ	GB	KOEI	不明	3980、卡带	12月
	花牌道场	それいけ！花札道场	NGP	ダイナ	TAB	4800、卡带	12月16日
	顶上决战 最强斗士SNK VS. CAPCOM	顶上决战 最强FIGHTERS SNK VS. CAPCOM	NGP	SNK	FTG	卡带、对应DC	12月22日
	水木茂的妖怪照相馆	水木しげるの妖怪写真馆	NGP	SNK	不明	3800、卡带	12月22日
	新二十一点	ネオ トゥエンティワン	NGP	ダイナ	TAB	卡带、无线通信	12月22日
	舞会男孩儿	パーティーメール	NGP	ADK	不明	卡带、无线通信	12月22日
	酷滑板 袖珍版	COOL BOARDERS POCKET	NGP	WIPE SYSTEM	SPG	卡带	12月
	靠近接吻…～海边小夜曲～	KISS より…～Seaside Serenade～	WS	KID	AVG	4200、卡带	12月2日
	卡片捕捉者 樱～樱与不可思议的苦劳卡片～	カードキャプターさくら～さくらとふしぎなクロウカード～	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	12月2日
	缓冲器进化	バッファーズエボリューション	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	12月9日
	译名无法确定	たればんだのぐんぺい	WS	BANDAI	不明	2980、卡带	12月9日
	译名无法确定	たればんだのぐんぺい(本体同捆版)	WS	BANDAI	不明	7600、卡带	12月9日
	FEVER SANKYO公式柏青哥模拟	FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション	WS	BACK	不明	3800、卡带	12月9日
	卡牌游戏 超传奇卡牌战斗 妖符魔界 菊地秀行(暂定名)	KAPPA GAMES 超传奇カードバトル妖符魔界 菊地秀行(假题)	WS	光文社	BOG	4200、卡带	12月16日
	田鼠在哪里	どこでもハムスター	WS	BACK	不明	2980、卡带	12月16日
	D'S车库21 公募游戏种木岛	D's Garage 21 公募げーむたねをまく岛	WS	BANDAI	不明	2980、卡带	12月22日
	SD高达－首部曲－(暂定名)	SD GUNDAM －EPISODE 1－(假题)	WS	BANDAI	不明	3600、卡带	12月22日
	数码怪兽冒险	デジモンアドベンチャーアノードテイマー	WS	BANDAI	不明	卡带	12月
	卒业WS版	卒业 for WonderSwan	WS	BANDAI VISAUL	不明	4200、卡带	12月



本月"中国电玩榜"统计时间为 99 年 10 月 1 日～10 月 31 日，这期间共收到有效选票 2325 票。
以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:97.2.11 THIS STORY TALK ABOUT LOVE。(百色　潘一平)	829
2	2	生物危机 2 厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:98.1.29 该死的里昂，不要碰我的女丧尸。(山东龙口　刘吉成)	546
3	新	生物危机 3·最终逃脱 厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:99.9.22 为什么没有"第四生存者"?(天津　翟松)	479
4	3	最终幻想 7 厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:97.1.31 艾莉丝没有莉诺雅幸运。(武汉　姚金)	343
5	4	合金装备·索利德 厂商:KONAMI　类型:战术谍报 ACT　发售日:98.9.3 PS 上的黄金眼。(北京　王笑天)	317
6	5	寄生前夜　(SQUARE、RPG)	280
7	8	圣剑传说·玛娜传奇 (SQUARE、A·RPG)	275
8	6	恐龙危机　(CAPCOM、AVG)	254
9	9	'98 格斗之王·梦战斗未结束　(SNK、FTG)	197
10	新	世界足球·实况胜利十一人 4(KONAMI、SPG)	181
11	14	'97 格斗之王　(SNK、FTG)	151
12	7	世界足球·实况胜利十一人 3～法国世界杯 98 最终版(KONAMI、SPG)	142
13	10	铁拳 3　(NAMCO、3D－FTG)	138
14	12	寂静岭　(KONAMI、AVG)	126
15	再	世界足球·实况胜利十一人 3～法国世界杯 98 (KONAMI、SPG)	101

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2·望君珍重 厂商:SEGA　类型:AVG＋SLG　发售日:98.4.4 玩家自古多奇志，之羡大神不羡仙。(鹤壁　赵远明)	163
2	4	'97 格斗之王 厂商:SNK　类型:FTG　发售日:98.3.26 SS 的岁月被固定在 97 上了。(西安　武裕)	138
3	2	格兰蒂亚 厂商:GAME ARTS　类型:RPG　发售日:97.12.18 好想背起剑去冒险。(河北保定　夏雨)	122
4	3	仙剑奇侠传 厂商:SOFTSTAR　类型:RPG　发售日:99 预计续作定名为"奇剑仙侠传"。(广州　孙华)	120
5	14	街头霸王 ZERO 3 厂商:CAPCOM　类型:FTG　发售日:99.8.5 土星最后的重镇。(南昌　魏清)	77
6	6	超级机器人大战 F·完结篇 (BANPRESTO、S·RPG)	65
7	5	樱大战　(SEGA、SLG＋AVG)	58
8	9	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想 (KONAMI、ACT)	43
9	9	光明力量 3·冰壁的邪神宫 (SONIC、S·RPG)	40
10	8	打击者 1945·2　(彩京、STG)	34
11	11	兰古瑞萨 5·传说的终结(MYSIYA、S·RPG)	31
12	7	深海恐惧　(SEGA、AVG)	27
13	12	露娜 2·永远的蔚蓝色(GAME ARTS、RPG)	25
14	15	超级漫画英雄对街霸　(CAPCOM、FTG)	15
15	再	光明力量 3·王都的巨神 (SONIC、S·RPG)	11

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	11453	11	11	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	2428
2	3	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	7929	12	13	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	2291
3	2	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	7817	13	12	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	2286
4	4	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6324	14	14	宿命传说 (PS、NACMO、RPG)	2164
5	5	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5476	15	15	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	2147
6	6	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	5224	16	17	R4·山脊赛车类型 4 (NAMCO、RAC)	1922
7	7	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	4790	17	16	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1874
8	8	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	4125	18	18	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1801
9	9	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	4086	19	19	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1761
10	10	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2477	20	新	'98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	1733

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 都是月亮(八神)惹的祸。(天津 顾缘歆)	393
2	2	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 一个让我解气的地方。(天津 杨红楠)	375
3	3	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 又要吃,又要命,这才是本性。(洪泽 王晓伟)	347
4	12	'99 格斗之王·梦幻之战 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 归来吧,归来哟,我的八神。(廊坊 岳岭)	184
5	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D-FTG 请对国宝大熊猫手下留情。(九江 范叔德)	171
6	5	侍魂·天草降临(MVS、SNK)	162
7	6	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	97
8	8	吞食天地 2·赤壁之战 (CPS、CAPCOM、ACT)	87
9	9	幕末浪漫·月华的剑士 2 (MVS、SNK、FTG)	69
9	7	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	64
11	9	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	58
12	12	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	45
12	新	合金弹头 X (MVS、SNK、STG)	43
14	11	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	40
15	再	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	37

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 不是我不明白,这招数变化快。(盘锦 杨继强)	9481
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 难道吃青菜水果也会胖。(天津 陈超)	8095
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 八神之梦未结束。(广东饶平 王尔佳)	7936
4	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 以毒攻毒,以猛对猛。(天津 刑斌)	4162
5	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:NAMCO 类型:3D-FTG 女孩来了有 CG,男孩来了有拳脚。(昆明 袁涛)	4118
6	6	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	2295
7	7	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	2263
8	8	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	1645
9	9	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	1478
10	10	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1343
11	11	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	1314
12	12	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	1242
13	13	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	886
14	14	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	858
15	15	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	535

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	2104
塞尔达传说·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	1648
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	1234
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG、99.9.22)	1229
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	1155
灵魂能力 (DC、NAMCO、3D-FTG、99.8.5)	1036
DQ 角色·特鲁内克大冒险 2~不可思议的迷宫~ (PS、CHUN SOFT、A·RPG、99.9.15)	950
大众高尔夫 2 (PS、SCEI、SPG、99.7.29)	795
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	652
随身玩伴 (PS、SCEI、ETC、99.7.22)	628

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	32065
塞尔达传说·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	27804
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	14988
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	8282
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	7543
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	7020
TO HEART (PS、AQUA PLUS、AVG、不详)	6310
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	6036
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	5851
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.28)	5827

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们(PS、ENIX、RPG、预定 12 月 29 日)	1897
穿越时空 (PS、SQUARE、RPG、预定 11 月 18 日)	975
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、预定 11 月 21 日)	795
心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、预定 11 月 25 日)	726
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、预定 11 月 25 日)	678
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、预定明年春)	541
生物危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、预定 99 年冬)	413
寄生前夜 2 (PS、SQUARE、A·AVG、预定 12 月 16 日)	408
塞尔达传说 外传(N64、NINTENDO、A·RPG、预定明年 3 月)	360
北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、预定 12 月 9 日)	292

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、A·AVG、99.9.22)	1218770(1218770)
德比赛马 99 (PS、ASCII、SLG、99.9.30)	563760(563760)
DQ 角色·特鲁内克大冒险 2~不可思议的迷宫~ (PS、CHUN SOFT、A·RPG、99.9.15)	499867(499867)
GB 勇者斗恶龙 I·II (GB、ENIX、RPG、99.9.23)	384822(384822)
J 联盟·职业球会的创造! (DC、SEGA、SLG、99.9.30)	188069(188069)
世界足球·实况胜利十一人 4(PS、KONAMI、SPG、99.9.2)	150216(465417)
胜利海报 4 (PS、KOEI、SLG、99.9.18)	105168(105168)
劲舞革新版·二度混合(PS、KONAMI、ACT、99.8.26)	101450(398470)
随身玩伴 (PS、SCEI、ETC、99.7.22)	71471(445388)
狂热节拍·附加四版混合(PS、KONAMI、ACT、99.9.9)	65387(194922)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 射手 2·2000 版(MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	128845
铁拳 TAG TOURNAMENT (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	89024
99 格斗之王·千年之战 (MVS、SNK、FTG)	68783
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	59204
Rock'n Tread (不详、JALECO、ACT)	48283
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	44232
狂热节拍·第四混音版 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	43638
劲舞革新版 二度混合 (不详、KONAMI、ACT)	38650
对战 HOT GIMMICK 3 (不详、彩京、TAB)	37645
街头霸王 3·三度冲击 未来之战 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	31799

美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
索尼克大冒险·国际版 (DC、SEGA OF AMERICA、ACT)
LMA MANAGER (PS、CODE MASTERS、SLG)
STAR WARS:EPISODE 1~ファントムメナス~ (PS、LUCAS ARTS、AVG)
READY 2 RUMBLE BOXING (DC、MIDWAY、SPG)
SEGA RALLY 2 (DC、SEGA EUROPE、RAC)
口袋妖怪·绿 (GB、NINTENDO OF EUROPE、RPG)
口袋妖怪·红 (GB、NINTENDO OF EUROPE、RPG)
能量宝石 (DC、EIDOS INTERACTIVE、ACT)
QUAKE 2 (PS、ACTIVISION、STG)
TONY HAWK'S PRO SKATER (PS、ACTIVISION、ACT)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 10 月 15 日的 565 号~11 月 5 日的 568 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 9 月 13 日~10 月 10 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 9 月 16 日~10 月 13 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 10 月 21 日~10 月 27 日。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

广东开平	李俊林	上海金山	张勇	齐齐哈尔	赵鑫	天津河北	徐震宇	广东三水	邓仲升
安徽萧县	孙浩	江苏南京	顾宇	江苏南通	张振中	四川简阳	柏俊	北京朝阳	贺小飞
广东高州	容治平	广西南宁	韦永冬	北京东城	毛立翔	山东临朐	马俊	辽宁阜新	罗宁
吉林吉林	许海涛	浙江海宁	张韧	广东茂名	谢义飞	吉林吉林	曲彬	广东广州	郑瀚思
广西玉林	陈忠	辽宁鞍山	杨枫	广东中山	陈惠文	云南昆明	余林恒	辽宁沈阳	王琳
辽宁沈阳	闫学坤	四川自贡	商礼治	天津财经	耿桐	山东临朐	付涛	吉林集安	杨德楠
黑龙江大庆	杨鑫	四川自贡	林茂	湖北洪湖	吴柯	辽宁大连	金鑫	宁夏银川	孟瑞祺
江苏连云港	曹勇	山西榆次	徐浩	河北保定	吴鹏鹏	辽宁沈阳	常伟	福建漳州	徐伟强
上海虹口	龚思文	四川威远	龙伟	云南昆明	黄蔚玲	甘肃兰州	何欣	新疆昌吉	张燕
上海长宁	吴月	上海浦东	顾宇峰	贵州六盘水	陈浩	广西柳州	周杰	广东珠海	林俊浩

由于次世代以前机种在国内行将退场，新游戏也不多，N64 等机种普及率太低，所以从明年开始，本栏目将合并次世代游戏榜，并撤销次世代以前机种计票。关于 GB 是否单独设立排行榜的问题，正在同主编讨论，下期将告诉大家最终结果。请玩友明年继续支持"中国电玩榜"。

电玩大战与“群众运动”



这是著名日本游戏评论家畑山先生发表于《SUPER GAME》杂志的系列文章，对中国读者关心的PS与SS、N64之争的得失，日本游戏业的发展趋势等宏观问题做了深入的探讨。关于日本游戏业的真实情况，我们了解不多，因此刊载这篇文章，给所有关心电玩的人以更多的读资和思考。

本文的题目为编者所加。

日本软硬件市场“热”不起来!?

“市场越‘热’越好”——就像其他行业一样，游戏界里的大部分人都会支持这个想法吧，除非你正站在独霸硬件力量的一方。“热”来自摩擦，而摩擦，当然不外乎是良性竞争。谁都知道，一个没有竞争存在的市场，即使规模扩大了，最后往往也会导致“活力”不足，并产生一种闭塞感。

从各方面来讲，我认为目前日本游戏界，似乎已到了这样的地步：市场总“热”不起来！不知这种消极气氛何时酝酿出来的？在我的印象中，至少在去年10月TOKYO GAME SHOW（东京电玩展）举行时，它已经在业内存在了。那时还未上市的Dreamcast(DC)，靠SEGA的一套全新宣传战略而刚成为社会上的热门话题，在各报纸及大众性杂志上也有如“游戏机大战即将爆发”等说法出现。

但实际上，当时业内的气氛与之有所不同，因为在大家的手上已有一个情报：这部新主机的首批货量会非常有限，可能不足以掀起一场“大战”。可惜正如“表一”所示，由于自身的几个障碍所致，DC在“圣诞战役”(年底至年头的消费旺季)中没有掀起一股热潮；幸好Nintendo64(N64)表现出历来最佳成绩，结果使软硬件市场出现了超过上一年的好成绩。

好转？差不多？变坏？

可是，身在“最前线”的零售商，当时对接下来的1999年并不乐观。去年底发售的《FAMI通》第524期，曾介绍该杂志所进行的问卷调查。受访者为约200间零售商，其中有一项问题是“与98年比较，您认为99年游戏界的景气会变得如何?”结果表示：“变坏”50.3%；“好转”22.9%；“差不多”22.2%；“其他”4.6%。——由此可见，零售界对任何一部主机都不具有较大的期待感。

那到底他们估中了没有？至少对“上半场”日前有答案出来了。上月底发售的《FAMI通》第555期介绍关于今年上半年软硬件市场的销售统计，【表二】便是其整理结果。若与【表一】比较的话就可发现，就市场占有率而言，过了大半年，软硬件市场的势力仍与去年底大致相同：本来现在该如日中天的新主机DC仍未大有作为，只有软件比率略增；在“圣诞战役”中作出贡献的N64似有退步之势，主机方面甚至减少了十几个百分点；这两阵营的徘徊，竟使成长期早就过去的Play Station(PS)软硬件再次扩大地盘。而总规模方面，《FAMI通》报导这次统计时便指出“软件销量比去年上半年增加了336万套”，但事实上此功该全归于GAME BOY。只限于次世代机的话，软件总销量仅增加了约30万



套(《FF Ⅷ》效果?)，硬件总销量又没有成长（减少了2016台）。……果然“热不起来”?

N64，你太靠自己了!

关于今年上半年的统计显示：日本电玩市场的软硬件总销量比去年同

表1 各主机在『98圣诞战役』期间的软硬件总销量及其市场占有率

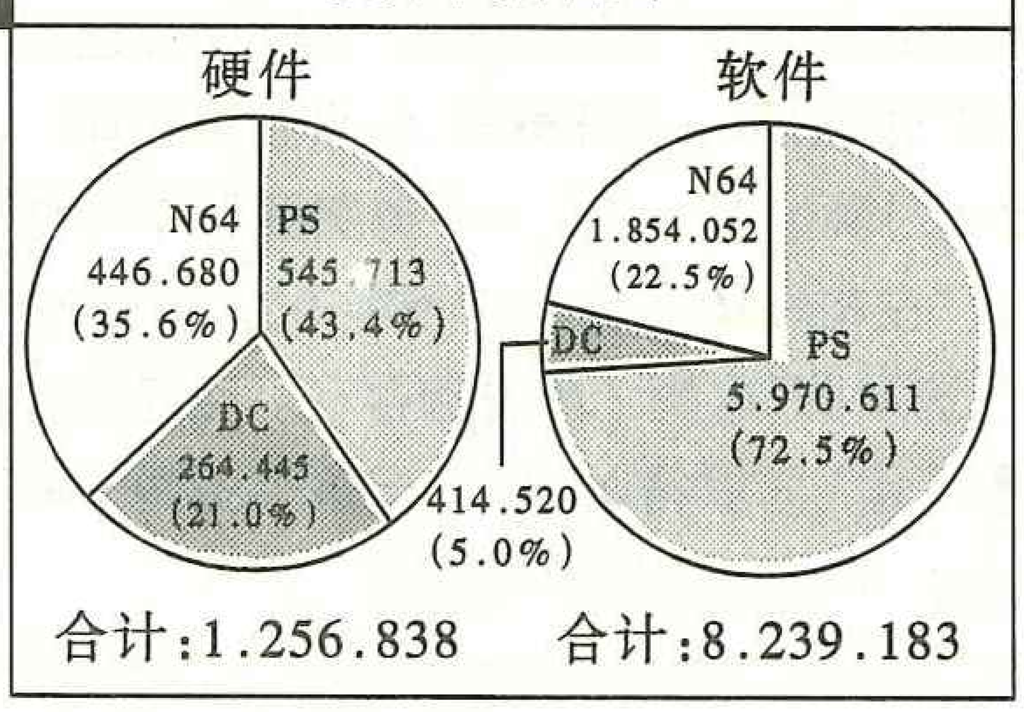
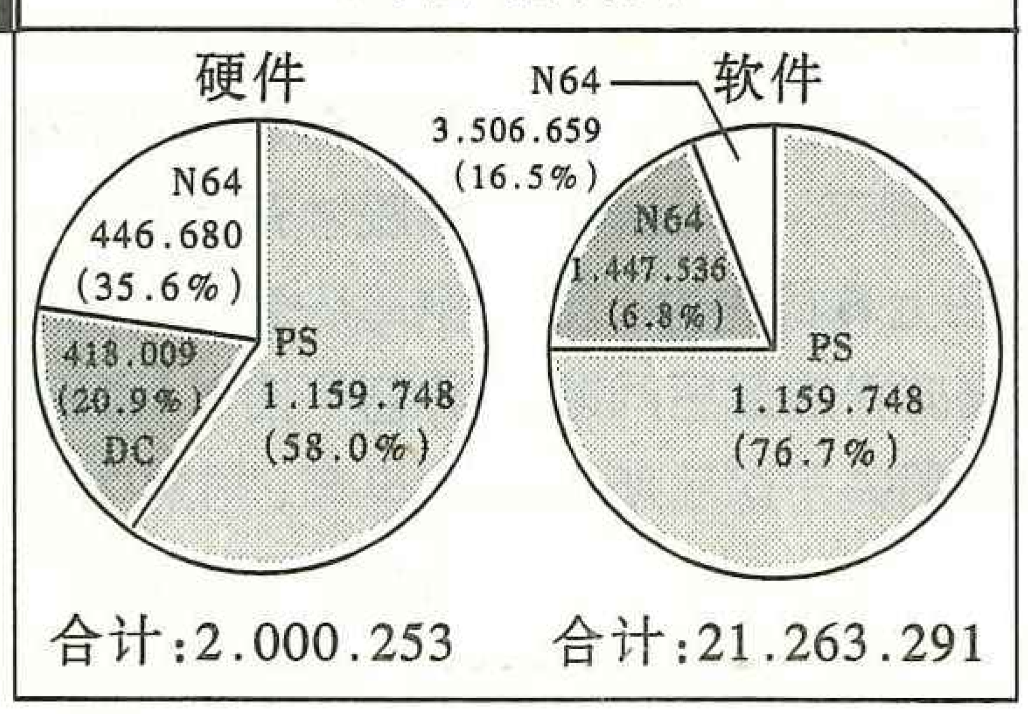


表2 各主机今年上半年的软硬件总销量及其市场占有率



本页资料由《SUPER GAMER》杂志同意授权转载。

【表 3】'99 年上半年 N64 游戏销量榜
(98/12/28 - 99/6/27)

排名 游戏名称	销量(套)
(1)任天堂明星大对	973,801
(2)怪兽竞技场	460,719
(3)怪兽向前走写真	422,416
(4)实况野球 6	315,109
(5)玛里奥派对	305,207
(6)萨尔达传说 64～时之笛	260,572
(7)哈罗!!皮卡丘	247,638
(8)玛里奥高尔夫 64	225,069
(9)原野冒险	134,621
(10)牧场物语 2	92,711

【表 4】'99 年上半年 DC 游戏销量榜
(98/12/28 - 99/6/27)

排名 游戏名称	销量(套)
(1)SEGA 越野赛 2	350,493
(2)死亡家族	199,874
(3)音速小子大冒险	196,601
(4)威力之石	132,246
(5)神机世界	111,345
(6)苍蓝刺针	100,389
(7)美国英雄 VS 卡普空	97,212
(8)霸王鲈钓赛	95,506
(9)原野历险	34,621
(10)VR 快打 3	88,184

期增加了不少，但实际上这是如 GAME BOY、Wonderswan 等携带式游戏机所带来的扩大。而在家庭机方面，却难以找到表示增长的迹像；若再将其与 Dreamcast 首次出战的去年“圣诞战役”比较，可看到过了大半年，在市场结构上仍未发生明显的变化。

家庭机市场似乎热不起来，为何如此?我们可以指出几个原因，相信其中一点是：没有一部销量遽增的主机出现。在“圣诞战役”中，软硬件的销售成绩都远超过上年同期的，自然是 Nintendo64(N64)。那是 N64 阵营几年来首次发动的大攻势，当时有如《萨尔达传说》、《皮卡丘》、《原野历险》等畅销游戏先后上市，而这些佳作又带动主机销量大量增加，简直有猛追 Play Station(PS)之势。令人惊讶的是，那些大红软件都是由任天堂一手推出的……。

我们也可凭此再次承认“软件厂商任天堂”的实力颇高，但其实这个事实自然又显示着，N64 在软件方面仍然想“只靠自己”。虽然这次能做出如此好的表现，但不知只靠自牌游戏，这种“佳作攻势”能持续多久?《萨尔达》的确是一款名作，但如果想到对 N64 这部硬件，厂商不大支持 N64，也不难令人了解了吧? 而既然没有软件界的大力支持，也不难想像硬件销量大增只属一时性。事实上，N64 在今年上半年期间仍坚持“只靠自己”(表三)，但她在软硬件市场上的比重，都比“圣诞战役”时有所下降(硬件 - 14.5%、软件 - 6.0%)。

N64 出道以来已有三年，但到今年 8 月 1 日为止，其主机总销量仅达二百几十万台。她以后也会有不少佳作给玩家带来兴奋吧！但因为地盘极有限，其后继机的推出亦已上了日程，相信所留下的发展空间也不会很大。而一直以来坐上皇位的 PS 主机，总销量已达一千几百万，又距离其第二代机的登场并不很远，所以其普及速度已有减慢之势也不足为奇。至于 DC，本来这部新主机应给市场带来一些刺激和一点突破。但在今年上半年，其主机销量有 418,009 台，即与 N64(422,496 台)相若，市场占有率为 20.9%，便显示从“圣诞战役”期间(21.0%)并没有进步。到底意味着些什么呢?

令人担心的“偏向”?

一部成功的主机不可缺少的条件中，便有“软件数量、种类都很丰富”一项，而推出 DC 之之际强调过“具备很开放的开发环境”的 SEGA，在软件厂商政策上当然也抓得很紧：据该公司的发表，到去年 9 月 21 日为止，即在

“《生化危机》之父”指出……



去年 11 月底上市的 DC，首批出货只卖了 15 万台，在“圣诞期间”中没有争取到令人满意的成绩，至今仍记忆犹新。但说到其原因，不知应不应该只怪“主机货量不足”呢? 去年 11 月初，我访问了一位以《生化危机》系列见称的游戏创作人，CAPCOM 的三上真司先生。那时正距离 DC 发售日不到一个月，还记得那次访问的最后问题为：DC 快要发售了，而你也正在开发 DC 游戏，那关于这部新主机，你对 SEGA 有什么要求呢?

三上先生便表示：“这个嘛……请不要介意这个谈得比较专业的话题：我希望 SEGA 能尽快让 DC 的开发环境完善。既然 DC 拥有比 PS 更高的性能，现在 SEGA 方面也在十分努力，只要能早点完善开发环境，所余下的，就只有软件方面的问题了。你看 DC 当初的软件阵容，还是老样子嘛，感觉有如曾经见过一般。说到那些游戏分别怎样把 DC 的性能发挥出来，单看各游戏的画面，都做得差不多一样，并无独特的。”

与主机同时发售的大作“VR 快打 3”没带着如系列第一集那般的冲击；大受期待的《音速小子》来不及在主机发售日推出；而 SEGA 向来很强调 DC 的最大卖点就在于上网机能，但首款拥有通信对战模式的游戏《SEGA 越野赛车 2》直到第二年一月底才有上市……。我认为谈论 DC 在第一个消费旺季中无法掀起热潮的原因时，除了“主机货量不足”外，不能不指出“软件阵容不佳”、“通讯机能无法发挥”这两个障碍的存在。而在今年上半年，虽然“主机货量不足”早就得以解决，但余下的两个障碍似乎还未消除，并影响了 DC 在此时期的表现。

本页资料由《SUPER GAMER》杂志同意授权转载。

主机发售日的两个月前，已有321间软件厂商成了DC的第三厂商。虽然“成了第三厂商”并不等于“已着手开发DC游戏”，但这当然远远超过当年SS及PS的水准。

可是，新主机是往往会被技术上的大小毛病所困扰的，正如三上先生指出过那般，DC亦不例外，结果使本来定于当时出售的一些游戏的发售日延期。主要DC游戏在今年上半年仍以SEGA牌为主（【表四】），相信也不会与之完全没有关连吧！而据我所悉，当时影响较严重的是“通讯”方面，在有《SEGA越野赛车2》之外，也使《甲胄巨神》（FROMSOFTWARE）的开发工作大大延误，另外哈德森也因此原因而放弃令其《北国恋曲》拥有某种网络功能的念头。不过，实际上“通讯机能无法发挥”的最大原因并非是有关软件不足，而是在日本“上网”还不算十分普遍。据日本《99年版通信白书》介绍，截至三月底，日本的lnternet普及率达13.4%（1694万人），虽然有急剧增加（一年增长率达47%之高），但还远不及美国的普及率（30%），所需收费也不很便宜：《FAMI通》第516期在介绍DC的通讯机能时，按玩家的平均游玩时间而估算该服务的每月收费水准，并指出“差不多等于再买一套软件”。不过该文作者却在其下一期上发表“更正启示”，表示：“对不起，上次我们算错了，原来所需费用会比我们上次的估计贵3倍。”

另一方面，【表四】也令我们感到DC主力游戏阵容有某种“偏向”存在，这应该以三上先生的“还是老样子嘛，感觉有如曾经见过一般”一句来形容。相信这并不是SEGA所愿意看到的，但也相信，其原因一定不是只来自上述的技术问题（真值得研究！），令人担心的是其中大型电玩系列的比率不低。要知道除了如《舞国风云》、《电车向前走》等稀例之外，大型电玩系列作品的吸引力总会有限，她们只能招徕在市场上占着小比率的一部分玩家。我看DC之所以要通过NAOMI基版与大型电玩连结的目的，主要是为了给徘徊多年的大型电玩市场带来一点突破。我们该想起当年的SEGA SATURN，因为身上的“大型电玩”及“美少女”两种色彩太强，所以无法得到“多数派”的支持，使其每一个“大众化”的尝试似都没有成功。如今DC声称要争取到硬件市场的第一席位，自然不应给广泛消费者感到“原来DC和SS差不多”。如果现在在此表中能看到《莎木》、《D之食卓2》及《生化危机补完版》等名作的话该多好。

从统计资料及业内的气氛看来，家庭游戏市场似乎陷入了徘徊局面，其中一个原因是“没有一部销量遽增的主机出现”。不知各位读者是否同意这种说法，也不知大家认为在此之外还有何些因素呢？若是我，大概就会举以下三项吧：





·各主机间似没有直接的“冲突”发生。

·软件市场倾向于“续集”，缺乏点新味。

·少有吸引主要购买层的软件。

不过，如果谈这些，可能先要介绍一下什么是“主要购买层”（多数派）吧！实际上，这正是可影响市场趋势的关键因素之一。

其实玩家并非是“多数派”

继SEGA在去年秋天推出Dreamcast后，SCEI及任天堂在今年春天先后也正式发表了有关下一代主机的计划，“新主机大战谁胜谁负？”已成了玩家们的热门话题之一。但我真不知道为什么不少人在谈这个题目时，总要提起各主机的性能优劣呢？还记得曾经有SEGA SATURN（SS）和PS展开一场龙争虎斗时，也有很多玩家为探讨大战结果而进行过一番激烈的争论，关于2D处理能力、3D画面水准、读碟速度等……可是在日本，家用游戏机的用家总数已达3210万人之多（《娱乐白

软件市场会听谁的？

“老革命”碰上新问题

事实上，红白机及超任曾在日本国内分别都拥有过1500万台以上的大地盘，相信其中也包括大批成年人吧？那为什么当时无法对成人玩家起到作用呢？“非玩家”为何在进入32bit时代后才有抬头？主要有三个理由：

（1）家用游戏机在32bit机出现后，才得到能吸引广泛成年人的表达能力（＝在画质、音质等方面拥有了与如电视、电影等不逊色于大众娱乐媒体的水准）。

（2）而早就深明这个道理的SCEI，当初以来一直坚持放眼一般消费者的宣传策略，成功抓到大批成年人的心。

（3）另一方面，PS阵营（主要是SCEI）在软件方面也不断推出那一类作品，基本上没有使抓到的成人玩家跑到其他娱乐那里去（当年红白机、超任的那些成人玩家，似乎都在一时热潮中争先恐后地购买机，而热潮过去后就不理她了）。

本页资料由《SUPER GAMER》杂志同意授权转载。

书'99》)。到底在这么大的市场中,买主机时会留意到那些因素的人,占着多大比率呢?

在大家心目中的"玩家"是怎样呢?每个星期似乎都要买一本电玩杂志;基本上差不多每天都要玩游戏……大概是这样子吧?那日本电玩游戏杂志的市场规模有多大?据前《Play Station Magazine》总编辑山本直人先生的分析:

"例如销量最多的《FAMI通》,基本上每期都坚持发行量30万本、实际销量20万本的水准,而在年底或有大作软件发售时,则会比这个数字多两三成。""虽然《The Play Station》远不及《电击 Play Station》,但其每期销量已增长到跟《FAMI通》大致相同的水平。至于《电击 Play Station》,虽然每期销量有所增减,但发行量基本上都维持超过20万本的水准。"(《TV GAME流通白书'99》)

每期《FAMI通》有一个名叫"期待新作TOP30"的栏目,是对未上市软件的读者投票榜。去年有一款PS游戏《袋狼大进击3》,在此榜上全无出现过,这表示"玩家"的期待度偏低。但她在12月17日发售后,一个月内竟然卖出67万套。实际上,几年前大受欢迎的《生化危机》、《快活喇叭》、《IQ方块》、《全民高尔夫》等一些大红PS作品,出道前都受过"玩家"们的冷落。——可见原来爱看电玩杂志的"玩家",在游戏市场上却属于远不到一半比重的"少数民族"。说到"3210万人"中的多数派,主要是20至30岁的普通成年男女,其游玩习惯似乎与"玩家"完全相反的他/她们,可以说是"非玩家"用户:这种人平时不买电玩杂志;玩游戏每个星期里只有两三次,每次游戏时间也不长;所拥有的游戏软件自然也没有"玩家"那么多。就"玩家"而言,"每周玩三四个小时"实在太少,但由于玩游戏对"非玩家"并不重要,只不过是各类娱乐活动之一;电玩在他/她们心目中的地位,大概与听音乐、看录影带、去卡拉OK、喝酒等其他娱乐同等或以下。所以一周玩一两次,已算十分足够了。相信遇到好玩的游戏,"非玩家"也会很投入一段时间吧!但一旦玩厌了,可能就不去买另外一款,而跑到其他娱乐那里去,暂不回来也不奇怪。每一本《CESA GAME 白书》在介绍关于用家的游戏、购买倾向的统计时,都会将其分成"TV GAME USER"和"一般消费者"两块,便显示着这种"非玩家"用户在当前电玩市场上拥有不可忽视的影响力。

因为有与"玩家"不同的游戏、购买习惯,"非玩家"对游戏软件的价值观也拥有较特别的一套:不大追求破关所带来的成功感,而比较喜欢玩"轻松"一类,因为"非玩家"游戏次数少,每次游玩时间也短。他/她们所大力支持的软件便有《生化危机》、《快活喇叭》、《IQ方块》、《袋狼大进击》、《全民高尔夫》、《电车向前走》及《GT房车赛》等,而这些作品的共同点是:未能爆机,也能让人充分体验到其作品的最大乐趣(主题)。例如《生化危机》,大家都知道其主题就在于"恐怖"上,而玩者为了享受到来自恐怖的乐趣,根本不用玩到爆机吧?





世嘉家用机部负责人冈村秀树,一直负责土星的开发与销售。因过于相信大型电玩移植的魅力,而对土星的失败负有不可推卸的责任。

PS一支独秀之路

大家还记得三年前在硬件市场上所发生的一次大变动吧?SEGA SATURN(SS)与Play Station(PS)在1994年底出道后,展开长达一年半的激烈竞争。到了96年5月底时,两者的总上市量都为300万台左右,势均力敌。谁知在该年6月有Nintendo64(N64)上阵,爆发"三国争霸战"之后,PS就开始走上一支独秀之路。在此之前,曾经有很多"玩家"从不同的角度探讨过这轮硬件之争的下场会如何,其中不少人很留意来自主机性能或机能的问题:如2D处理能力、3D画面水准、读碟速度、周边机器、大型电玩系列作品的"移植度"、或主力软件使主机性能发挥到怎样的程度等等。不过最后,这些因素成了可左右一部主机成败的关键因素没有?新一轮大战在不久的将来也将揭开,到时我们是否还应该再从如此观点进行分析?因为我认为这些因素,都不过是只有"玩家"才会介意的事情。少玩游戏、少看电玩杂志的那些"非玩家",会不会把这些够专门的因素当作选择主机时的标准呢?

玩家和非玩家的法则

对"玩家"来说,电玩是一种不可缺少的重要娱乐,对其有关新闻自然拥有很敏感的触觉,相信各位读者也会很留意每期本刊所介绍的新作情报吧!尤其对那些大作级游戏,厂商也会在发售日的半年前(或更早)开始,通过电玩杂志有计划地发放部分资讯,使"玩家"们焦急不已。结果游戏一上市,"玩家"都会跑到游戏店去购买。但"非玩家"对新作的反应却没有"玩家"那么快、那么热烈,甚至也有不少人会在"玩家"差不多玩厌时才产生想买的念头。

实际上,这个"法则"也可以在硬

本页资料由《SUPER GAMER》杂志同意授权转载。

件市场上应用。不管是哪一部主机，其初期阶段的用家都以敏感而焦燥不已（焦燥得等不到一年后的减价）的“玩家”为主；但再过一段时期，这个市场得以饱和后，则会有“非玩家”成为其主要销售对象。而因为“非玩家”才是市场上的“多数派”，所以能否吸引此一大批用家，便会是一部主机成败的最大关键所在。换言之，对电玩及电玩杂志最忠实的“玩家”，却不能在硬件市场上起到任何决定性作用。

上一轮的主机大战

若以上述的看法来介绍上一轮主机大战的经过：SS与PS展开竞争令“机迷市场”大致饱和，到了96年春夏之交时，硬件市场的主要购买层已变成“以‘非玩家’为主”；当时SS与PS的宣传、减价大战以及N64的出战已成社会话题，这三部主机又具较高的画面、音响水准，这些因素也吸引了与游戏素不相识的广泛消费者。正如在前面所述，就在这个时候开始，SS和PS在其销售成绩上逐渐有对比出现。而到入秋时，大家都看到市场上有明显的“PS一枝独秀”之势。从9月至进入“圣诞战役”前的市场，本来属于淡季，但该年的PS主机在此期间（96/9/16～12/1）也卖出400,615台，远远超过其两对手SS（158,639台）及N64（94,432台）的销量。有很多人指出PS是靠《FF Ⅶ》而得到决定性胜利的，我当然也不否定这个说法，也认为当年史克威尔的“投奔PS”一举所作出的贡献不小；但同时，我们该更加留意，其实PS早在《FF Ⅶ》出道的半年前已成功掀起一股热潮，基本上巩固了其主导地位。当时的“非玩家”一面倒地支持PS，PS也就是靠此一大批用家而争取到硬件市场上的第一席位。不过，这时“非玩家”选择PS的理由在哪里呢？SEGA宣传企划部的增田先生在96年9月接受我的访问时便表示：“其实，买PS的人并没有明确的理由。各种调查都显示，他们是‘为何是PS？因为是PS’的，而不是像买SS的人那样‘为何是SS？因为有某款游戏想玩’。”根据《日刊工业新闻》（97/2/15）的报导，SEGA于96年底至97年初期间，又在部分零售店向刚买SS、PS或N64的玩家进行调查了解“选择硬件的标准”，结果亦与增田先生的谈话非常一致：买SS或N64的人中，有六成都表示因为有某款游戏想玩；而销量颇为突出的PS方面，这个答案只占30%。

索尼成功的宣传策略

值得指出的是，索尼不是以电视广告的份量上压倒SEGA而获胜的。反之，根据当时两家公司的宣传部门分别向我介绍的不完全统计，96年6月至9月，即在主机大战的关键时期，SCEI所花费的电视广告费（2亿日圆，15秒×600次）还不到SEGA（4亿8000万日圆，15秒×1200次）的一半。但当时就有不少业内人士指出：SCE的电视广告效果远高于SEGA。这就显示着SCE的宣传小技巧高于SEGA吗？PS宣传战略的总设计师佐伯雅司先生（宣传企划部长），当时为我介绍在此期间的成功原因时便说了一句：“其实我听过很多人说：PS的电视广告好在‘味道清淡’。”虽然说消费者往往会大受电视广告的影响，但因为“非玩家”对软硬件并没有像“玩家”那么多的专门知识和要求，所以他/她们也不是通过电视广告来对各主机的长短作比较，而是就如买软件时一般，依靠从电视广告得到的“印象”而决定要买哪一部主机。这正如初次见面时，对方的感觉主要来自其外表一般。问题是：你给对方的第一印象好或不好？不好，到底不好在哪里呢？为什么对方不喜欢？能不能马上就以小调整将其改善？或者可以说，这大概与“泡妞”一样：主要的成功因素就在于自己的“外表”及“共同语言”两项上。如果对方是“非玩家”，先要把这两项迎合于“非玩家”的口味。SEGA推出两倍于SCE的电视广告，但因为在“外表”及“共同语言”方面无法讨好“非玩家”，结果得不到支持，令SS饱受了惨败的滋味？

“大型电玩”及“18禁”引起了反感

一般来说，电视广告的任务是“要在很短的时间内吸引特定目标”，这似乎与泡妞一样，成功因素都在于有没有能讨好目标的“外表”及“共同语言”。而我认为，SEGA的电视广告就在此两点上没有成功吸引“非玩家”，这也就是SS在硬件市场上一败涂地的最大原因。

那当时在“非玩家”眼中的SEGA是一间怎样的公司呢？对此我曾经问过IMAGE工学研究所的福井美行先生（他平时负责多间软件厂商的宣传统筹工作，又在几本电玩或业内杂志上主持有关专栏，可说是在日本业界对游戏广告造诣最深的一位）。他表示：“其实SEGA的知名度并不低，但其形象没有SONY那么好。这大概是因为SEGA‘大型电玩’的味道较强吧，亦有太倾向于男孩子的印象，这大概是格斗游戏什么的关系。”“因为刚出道时SS便有一些强劲游戏，SEGA自然将其大推，所以人们对SS产生一种较深刻的印象：‘是能玩到《VR快打》、《DAYTONA USA赛车》的游戏机’。可能当时SEGA对那些大型电玩劲作系列的信心太强了。”



因为“非玩家”不经常去游戏机中心，所以对“大型电玩”色彩较强的SEGA及SS的“外表”，感到一种“距离感”也不足为奇吧！SEGA在其各类广告上向来又强调“SS游戏素质高”、“最适合于电玩迷的口味”，这些说法就“玩家”而言算有“共同语言”，但跟“非玩家”就沟通不了，反而令“非玩家”心目中的“SEGA＝专为‘玩家’”这种印象更加巩固。

其实在96年春夏之交，主机市场正进入“以‘非玩家’为主”的阶段时，有不少“美少女”游戏在SS软件市场上开始扮演着相当重要的角色：从当年4至6月的SS软件每周销量榜可知，当时有如《野野村医院》、《美少女雀士Ⅱ》、《惊奇艳遇》、《SUPER REAL麻雀PⅥ》、《犯行写真》等5款“18禁”或“18推”游戏先后“榜上有名”（入夏后更有《同级生》），其中《野野村》更长期保持过“销量最多”之位！“色情GAME”所带来的形象，自然不会对吸引“非玩家”（其中也包括很多女性玩家）有正面作用。

总之，SEGA及SS的宣传战略及其身上的形象，只令“非玩家”感到：“‘玩家’味道太浓了”。因为包装得不好，所以无法让“目标”产生好感，甚或引起反感，结果泡妞失败。

主机也要像啤酒那样……？

“而SCEI方面，当初以来在宣传方面则很注重为PS确立一种明确而良好的主机形象。”（福井先生）

SCE在首次推出PS时已高举过如“电玩就是文化”、“电玩已不只属于少部分的玩家了”等口号，可见该公司当初以来坚持推进其放眼“非玩家”的宣传活动。就把精通于群众运动的SONY和SME视为范本的SCE而言，这可能是很自然的选择。但如果不认为PS的表达能力之高亦能吸引成年人，不应把她当作玩具来推广的话，SCEI也不会采取如此彻底的“大众路线”吧？我曾经问过SCEI广报部主管加治井佑介先生：“你们什么时候就开始留意‘非玩家’这一大市场呢？”他立刻回答说：“打从一开始。”

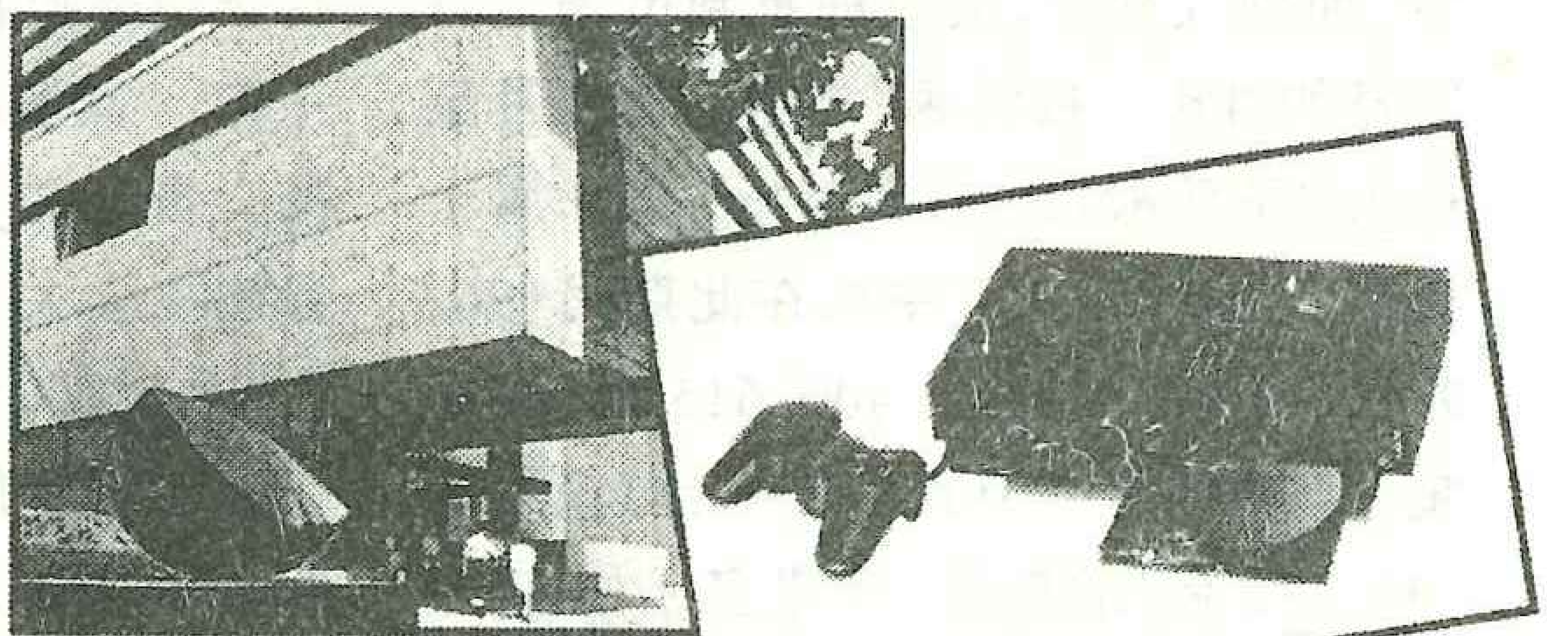
各厂商所推出的产品，在各项性能上并没有很大的分别时，消费者就会选择形象最好的一个。如果认为其他条件都差不多的话，你们也会选择最漂亮的一个当作女朋友吧？——在日本，SONY向来在此一点上占着优势。如今一般消费者对这个牌子普遍拥有Pop而Smart的形象。当初Walkman大为流行时已有这样的情况。实际上，出外时要听音乐亦可用其他牌子的吧，总之主机大小、性能都大致相同嘛……不过，日本消费者大多还是凭牌子形象而选择SONY的（不就是因为“松下”给人的印象较老土，所以该公司才开始用“Panasonic”吗?）。

看来SCEI宣传策略的重点也就在这一点，其广告味道基本上属于啤酒、可口可乐一类，以令PS拥有与Walkman、Discman一般的形象，而这个做法在进入“非玩家阶段”后便大大发挥。对打电玩并不讲究的“非玩家”，就“玩家”们议论纷纷的主机性能只感到“都差不多”，但其Pop而Smart的SONY形象根本不用与SEGA或任天堂比较；PS的电视广告当然也没有带着如SS那般的“‘玩家’（专门）色彩”（＝佐伯先生所说的“味道清淡”），可算有“共同语言”。

事实上，SEGA也不是没有留意过“非玩家”的。为了讨好女性玩家，在96年春天推出廉价版SS时使之穿上“白衣”；其半年后又宣布将停止推出“18禁”游戏（※注1）……可惜因为缺乏群众运动的经验（※注2），该公司始终与“非玩家”之间找不到“共同语言”，又无法洗掉身上的负面形象。后来在推出新主机DC之际，SEGA鉴于SS的失败经验而推出一套全新宣传策略，其电视广告“汤川专务”系列得到空前成功……可惜因为如主机缺货等几个障碍所致，宣传方面的成就并没有带动DC主机大畅销。

【※注1】SEGA广告部的梅村先生当时解释过：“其实‘×指定’（18禁）的软件只不过占着SS全部软件的大约5%，可是目前坊间有不少人仍认为：SS是一部相当‘过激’的游戏机。”

【※注2】其上一代主机Mega Drive在日本国内的最后上市量没有超过400万台，便显示这部主机在进入“非玩家”阶段前便“逝去”。



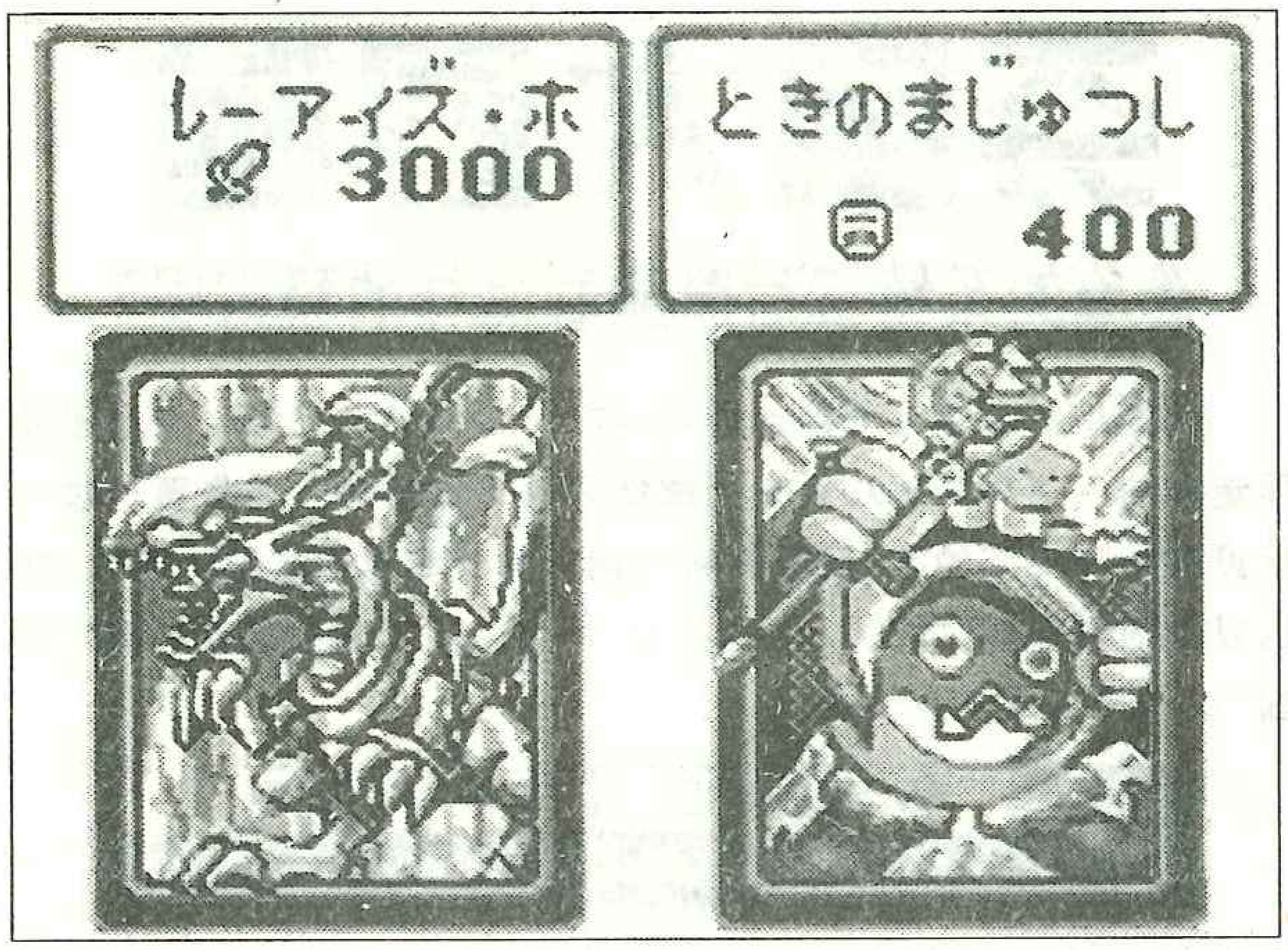
令世嘉和任天堂头痛的索尼娱乐（SCE）东京本部大楼，PS研发、市场、宣传部门都在这所大楼里。可以说是SCE发动次世代战争的大本营。

汤川专务大活跃……



世嘉重要高层人物汤川专务在广告中一句：『土星太老土了』，轰动了整个游戏业。汤川专务的『苦肉计』唤来了无数日本游戏迷的廉价同情。成为游戏业最成功的广告策划，汤川专务也成了日本家喻户晓的新闻人物。汤川专务在各种场合频繁亮相，为DC销售鼓吹。DC未达到预期销售指标，汤川专务自请处分，真可谓为世嘉鞠躬尽瘁，死而后已。为此世嘉专门注册了『汤川专务』的商标专利。

本页资料由《SUPER GAMER》杂志同意授权转载。



游戏王 怪兽大对决 2

~霸道的卡片收集计划~

有关隐藏卡片的问题：かばん画面的左上方有一数值。假如玩家所带卡片 LV 数的总和超过这一数值的话，游戏便不能进行，所以必须小于或等于此数值。而当这一数值达到 600 时，就能以消耗 50 点的代价到密码模式（パスワード）中输入 8 位数的密码换取隐藏卡片。但是，并不是胡乱输入都有机会得到卡片，而且不论密码正确与否，50 点是必扣的，切记、切记！

GBC	厂商：KONAMI	类型：卡牌
	发售日：不明	其它：对应对战线

对手名称	玩家卡片所需攻击力	建议使用的魔族	不建议使用的魔族
武滕游戏	500~700	白、黑	幻想、风
城之内克也	500~700	白、炎	幻想、风
本田ヒロト	400~600	风	白
莫良了	400~600	风雷	炎、白
尾木渔太	600~900	白、雷	幻想
海马モクバ	600~800	水、雷	幻想、风
ダイナソー龙崎	1000~1200	白	幻想
腹话术士	1000~1300	黑、幻想	风
インサクター羽蛾	1200~1500	炎、白	风、幻想
宫	1300~1500	雷、风	炎、土
孔雀舞	1300~1600	森、雷	土、炎
迷	1600~1800	土、幻想	白、炎
暗使い	1400~1700	幻想、白	黑
バンデット・キース	1500~1800	恶魔	黑
シモソ・ムーラン	1600~1800	黑、雷	恶魔、炎
海马濑人	1700~2000	森、白	风、恶魔
ペガサス	2200~2400	恶魔、白	黑、幻想
★以下四人在打败ペガサス后随机出现：			
シャーデイー	2200~2500	白、风	黑、幻想
暗游戏	2300~2600	风	恶魔
イシズ・シユタル・ナオ	2300~2600	雷、森	炎、土
暗莫良	2300~2600	白、风	雷、幻想

属性相克关系

くるまぞく→しるまぞく
げんそうまぞく→くるまぞく
しるまぞく→あくままぞく
あくままぞく→げんそうまぞく
みずまぞく→ほのおまぞく
ほのおまぞく→もりまぞく
もりまぞく→かぜまぞく
かぜまぞく→つちまぞく
つちまぞく→かみなりまぞく
かみなりまぞく→みずまぞく

关于融合卡片

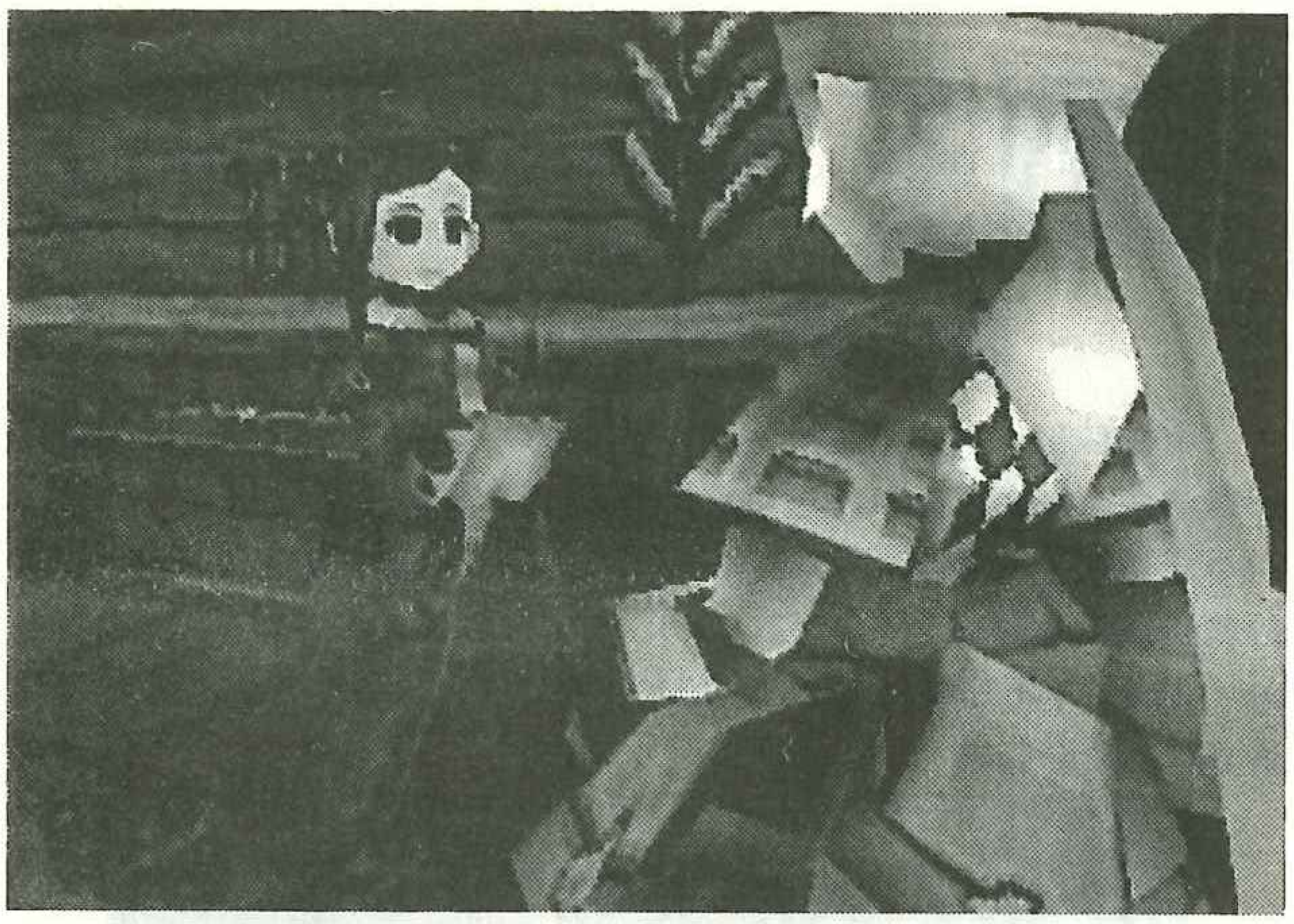
用作攻击的怪物卡片在进行对战时可用“1张已放出的卡片”和“1张手上的卡片”进行融合，变成另一张新卡片。假如选择恰当的话就能令卡片能力上升，但选错的话，能力也许会比原来还低呢！当然，在战斗结后卡片会自动还原。

文/SNAKE　责编/PERFECT

关于收集卡片

收集卡片有很多途径。例如和朋友进行通讯交换(对战线以成为GB玩家的必备外设)，输入密码以及战胜对手都能获得。当然，最直接的方法就是战胜对手去获得。每当战胜同一对手10次，电脑会额外送出一张能力较高的卡片。详细情况请读者见右表：

对手名称	所得卡片	攻、防能力	对手名称	所得卡片	攻、防能力	对手名称	所得卡片	攻、防能力
武滕	006	1300/1400	腹活术士	026	1700/1000	シモン・ムーラン	627	1900/2000
	031	1500/1200		091	1300/1550		223	2100/1800
	002	800/2000		379	1800/1000		613	2800/2100
城之内克也	012	1800/1500	インサクター	054	1200/1400	海马濑人	033	2200/1500
	068	1800/1500	羽蛾	049	1200/1500		090	1800/2000
	015	1800/1600		055	1500/1200		391	3000/2500
本田ヒロト	510	900/500	宫	688 陷阱卡		ペガサス	668 魔法卡	
	511	1400/1300		655 魔法卡			329 魔法卡	
	620	1000/1200		366	0/3000		042	200/2200
莫良了	650	1650/1600	孔雀舞	522	2000/1900	シャーデイー	453	2000/2200
	526	1750/1900		465	2100/1800		426	2000/2000
	427	2100/1600		467	2300/1800		564	2200/1800
尾木渔太	070	1200/1400	迷	682 魔法卡		暗游戏	089	1000/2000
	071	1200/1500		368	1600/1300		074	1300/2000
	073	1800/1500		376	1800/1600		035	2500/2100
海马モクバ	075	800/600	暗使い	088	1150/2150	イシズ・	572	2100/1700
	076	1100/1200		084	1380/1930	シュタル・ナオ	531	2100/1700
	638	1800/1500		085	2000/1530		594	2000/1800
ダイナリー龙崎	081	1600/1200	バンデット	388	1750/2000	暗莫良	471	2200/1800
	011	1750/2000	・キース	099	1800/2000		500	2000/2100
	079	1800/2000		391	2600/1900		401	2150/1950



夺宝大冒险

~简单的系统背后隐藏着怎样的秘密呢?~

ポプルプルル人的迷你游戏:在"メルのアトリエ",与屋子外面走动的ポプルプルル人交谈就能开始迷你游戏。首先要走过一段设有种种障碍的路,然后再利用剩下的时间赢取点数。获得200点以上即可得到"ブロンズコイン"一枚,获得500点以上即可得到"シルバーコイン"一枚。

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:99.10.14	其它:对应振动手柄

珍稀物品收集计划:这里所说的宝物是指物品栏中、列在钱币下面的东西,有的只是用来卖掉赚钱,有的却具备特殊用途。下文表除包含所有特殊道具外,女主角的魔法效果也囊括其中。

	宝物	取得方法	用途
カローナの森	月の石×2	在尽头处打倒BOSS后进入屋子,在一层的角落里和二层门外阳台上各有一个。	卖掉
	星の石 男主角取得	先要拥有刺猬(ハリ)和铁胖子(ドドンゴ)的变身能力,在跳进小丘顶部的洞口之后,尽量向右走,在一处较独立的平台上有块巨石,用铁胖子的大锤将其打碎,再变成刺猬钻进小洞,杀掉一定数量的蝙蝠后即可获得。	卖掉
	最后の英雄	取得"梦见石"(ゆめみいし)并做了梦之后,女主角可以直接跳进森林入口附近的树洞,用蓝魔法(ブルー)给一朵"微型花"浇水,等它长大了再利用它做跳板登上左侧高台取得;男主角则要变成猴子(ウータン)才能进入树洞,再变成(スペワター)等有水属性攻击的怪物浇花。	带着它去カローナの街外的小草原找ロット,把书给他可以增加攻击力。
	サークル	先要取得黑魔法,然后跳下小丘顶部的洞口,在一层层的石台上尽量向左走,用黑魔法炸开某个石台上的巨石,就会有宝箱出现。	魔法效果
街	梦见石	在村中的旅馆(不是宿屋)花500元住宿,在客房的角落里找到。	带着它睡觉吧!!
地下迷宫	幻の酒	在收集六块石板的过程中,最后一块石板的右侧还有两块冰,用火属性魔法溶化后,从宝中取得。	见注1
	スーパー	同上。	魔法效果
	パワー	重返地下迷宫,在螺旋楼梯的底部调查那只曾穷追主角的怪兽尸体。	魔法效果
	月の石	经过第一道瀑布之后的迷宫中的某个房间内。	卖掉
	夜の石	同上。	卖掉
	传说の剑	躲过巨大滚石之后,利用滚石撞开的路到达一个水池上方,踩着浮在空中的石板跳到对面平台上(不要按提示的顺序踩),可从宝箱中取得。	见注2
ガムル树海	しずくのブローチ 女主角才能取到	到了该上轨道车的地方,旁边的第一个开关先不打,乘车找到第二个开关,扳动后再扳第一个开关,乘车来到一个有两个开关的地方,扳左侧那个,回来再次乘车找到最后一个开关,扳动之后从右边跳下,又回到第二个开关处,把它打回原样,并在乘车前扳一下第一个开关即可。	可以卖给商店,也可以卖给喷泉旁边的ニール,他的开价虽低,但可以额外获得一枚金币。
ゴーストテンプル	月の石	进入左侧门之后,在关押エレナ的屋里找到(入口需砍开)。	卖掉
	夜の石	在必须变身成刺猬才能钻过的隧道里取得。	卖掉
	星の石	再次返回迷宫,一直走到左侧最后一个开关处,进上方的门(不要打开关),在宝箱中取得。	卖掉
	ふしごぢせぎぞう	同上。	卖给喷泉边的ニール可额外获得一枚金币。
怒りの山	传说の盾	打败ペル之后,在登山途中向右走,在最右边的一根石柱上。	见注2
マセの塔	星の石×2	登塔途中的宝箱。	卖掉
	传说の铠	登塔途中的宝箱。	见注2

★注1:把它交给村中酒场对门的商店老板,可以得到优惠待遇!也可以卖给喷泉旁的マーカム,如果一直不卖,他开的价会越来越高。

★注2:集齐传说の剑、传说の盾、传说の铠之后,去酒场与老板谈话,他会用这三件厨具为你作特别料理。只要在每次交谈时选"本日の特别メニュー",再把他需要的原料——"被你打倒过的敌人"交给他,就能令某项数值提升。如果原料不足,就得记清名称,出村去"游猎"了。

草原上的挑战者

在"カローナの街"外的小草原上,有一个流浪武者——ロッド,从第一次完成カローナの森事件之后就可以找他切磋武艺。每次比武先要交100元,胜出则获得1000元奖金。每战败他五场,还可以获得一枚钱币,而后ロッド就开始打造新武器,直到最后造出超级兵刃"ダークハリケーン"。此后再与他交战,ロッド就开始逐渐提高自己的攻防能力和体力。另外,在将"最后的英雄"给他后,ロッド还将为主人公提升4点HP。

有钱能使鬼推磨，四种钱币的收集：

一旦在游戏中壮烈了，不必去提取存档，只要手中还有钱币(Coin)就能立即复活，只是不同等级的钱币在复活的同时有不同的追加效果。

ブロンズコイン：HP 完全回复，MP 回复为 1/4。
シルバーコイン：HP 完全回复，MP 回复为 1/2。
ゴールドコイン：HP，MP 完全回复。
プラチナコイン：HP，MP 完全回复，同时攻击力、防御力各＋1。

种类	取得地点	取得条件
ブロンズコイン	カローナの街，城门洞外面偏左一点儿的地上	第一次进入村子之后，离开村子之前
シルバーコイン	カローナの街，有酒场的胡同里，进入后偏左一点儿的地上	同上
シルバーコイン	カローナの街外的小草原，左侧偏上的位置	同上
シルバーコイン	カローナの港，码头右侧	第一次进入村子之后再返回港口
ブロンズコイン×3	カローナの森前进途中的宝箱里	到达即可
シルバーコイン	カローナの森前进途中	救出エレナ后，比她先到达指定地点
シルバーコイン	カローナの森尽头的小屋二层宝箱	到达即可
ブロンズコイン	カローナの森尽头的小屋入口处	须第二次前来
シルバーコイン	カローナの森尽头的小屋背后	同上
ブロンズコイン	地下迷宫，躲过巨大滚石后，调查ルウ	只有女主角才能获得
ブロンズコイン×4、ゴールドコイン×1	地下迷宫最深处，古代魔法师居住的三间房子里	到达即可
ブロンズコイン	カローナの街，朝着通往港口的通道方向，广场的角落里	地下迷宫的情节发生之后，前往メルのアトリ之前
ゴールドコイン	メルのアトリエ，デューク曾经扮装成星星的地方	男主角才能取得，首次看见デューク拌星星时不理他，再返回
ゴールドコイン	カローナの港，右上角斜立着的木板前	救出ポプルプルル人之后的夜晚才能找到
ブロンズコイン	カローナの港正对屏幕的通路上	同上
ブロンズコイン×3、シルバーコイン×1	ゴーストテンプル右侧门里，前进途中的宝箱里	到达即可，但只有男主角才能取得
ブロンズコイン×3	ゴーストテンプル左侧门里，到达第一个开关之前的路上	男主角才能取得，在搬动第一个开关前与エレナ充分对话
シルバーコイン	ゴーストテンプル左侧门里，扳动第一个开关之后的拐角处	只有男主角才能取得，与エレナ充分对话
シルバーコイン×3	ゴーストテンプル左侧门里，与デューク战斗的屋子的隔壁	须第二次前来，只有男主角才能取得
シルバーコイン×3	怒りの山前进途中的宝箱	到达即可
ブロンズコイン	カローナの街，通向港口的小道里	怒りの山完成后，前往メルのアトリエ之前
シルバーコイン	カローナの街，通向酒场的胡同里	同上
シルバーコイン	カローナの街，教会所在高台的左侧	同上
ブロンズコイン	カローナの街旅馆左门附近	怒りの山完成后，前往湖水の遗迹之前
シルバーコイン	カローナの街教会所在高台的右侧最里面	同上
シルバーコイン	カローナの港右边中部的箱子上	同上
ブロンズコイン	カローナの港斜坡下堆杂物的地方	同上
シルバーコイン	カローナの港码头左上方	同上
シルバーコイン	カローナの街外的小草原，屏幕右端	同上
ゴールドコイン	マヤの塔脱出过程中	要借助看不见的落脚点通过宽沟，选择(自力で渡る)通过
シルバーコイン	カローナの街旅馆入口附近	离开湖水遗迹的夜里
シルバーコイン	カローナの街喷泉附近	同上
シルバーコイン	カローナの森石像脸前	战斗胜利后的奖品，男女主角情节不同
ゴールドコイン×2	マヤの塔二层最后一道门右边的宝箱	到达即可
ゴールドコイン×2	マヤの塔四层最后一道门右边的宝箱	同上
ゴールドコイン×3	マヤの塔五层的宝箱	同上
ゴールドコイン或者シルバーコイン或者ブロンズコイン	ヴァレンの圣域，“二界の间”与“三关の间”之间的限时通道处；“三关の间”与“四岐の间”之间的限时通道处；“四岐の间”与“五兽の间”之间的限时通道处；“五兽の间”最后的限时通道处	通过之后时间剩余 80%以上就获得ゴルドコイン，小于 80%大于 50%就获得シルバーコイン，小于 50%但时间条还是黄色就获得ブロンズコイン

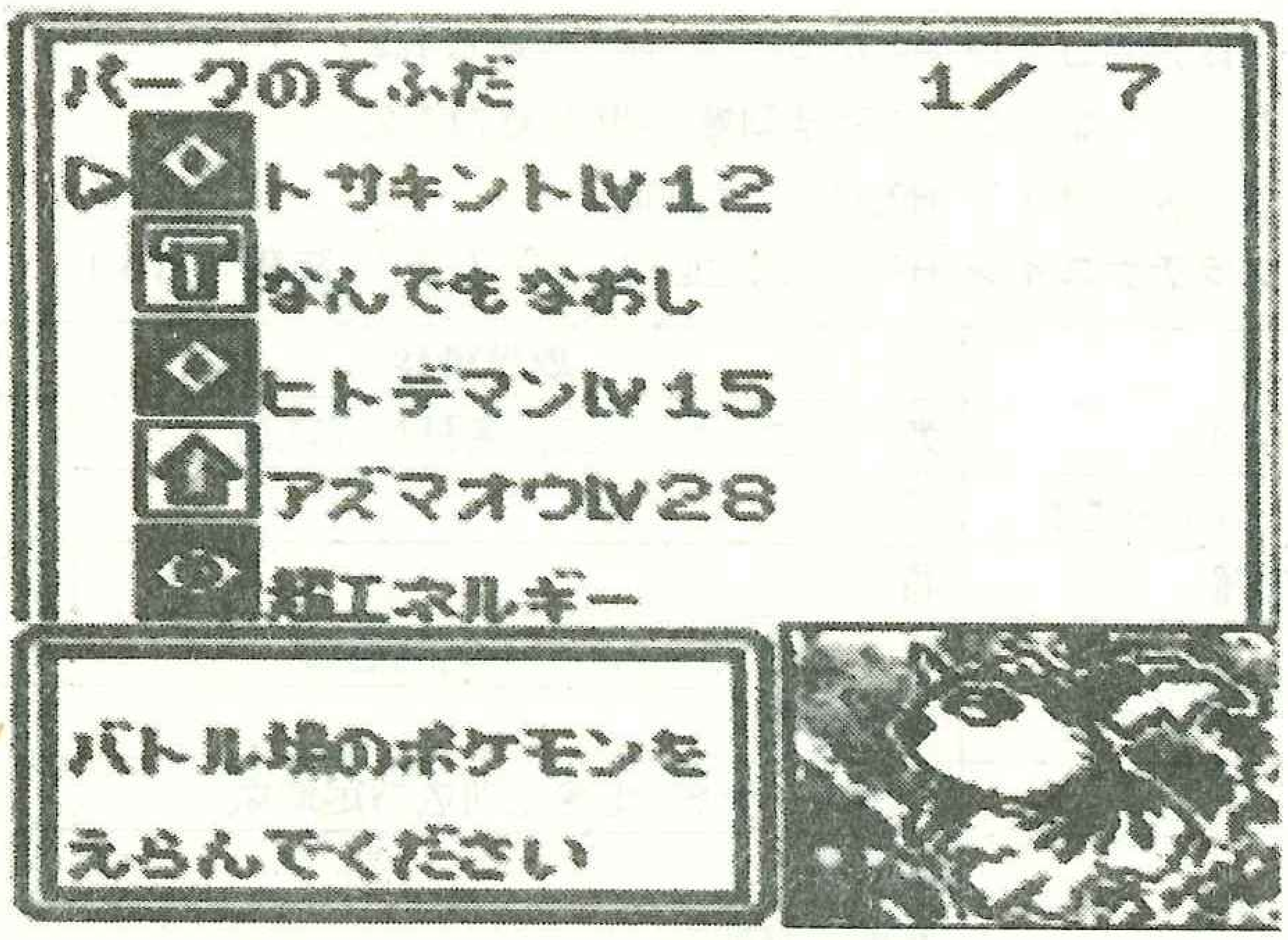


月の石：つきのいし
星の石：ほしのいし
最后の英雄：さいごのえいゆう
梦见石：ゆめみいし

幻の酒：みぼうしのさけ
夜の石：よるのいし）
传说の剑：でんせつのけん
传说の铠：でんせつのかぶと

金手指密码：
无限跳跃 8001E54E AE00
金钱最大值 D001EC6C 0001 D001EC16 1040
8009B4F0 967F 8001EC6C 0000 8001EC16 1400
8009B4F2 0098 D001E54E AE11

文/武者ロッド 责编/PERFECT



口袋妖怪卡片GB

～收集狂的必备资料～

人气作品的另类续片。游戏中总共有超过200种的怪兽卡片登场，而且每种怪兽卡片都有着自己的个性和特技。玩家要利用已有的卡片，与性格各异的卡片持有者对战，不断磨炼自己的能力，向收集全卡片的最终目标迈进。

文/曾宪洋　　责编/PERFECT

GBC	厂商:NINTENDO	类型:BOG+RPG
	发售日:98.12.12	其它:袖珍打印机

玩家卡片收集之旅的诸多难点、疑点大解惑!

卡片的种类分析

①**怪物卡**:在几种卡中占份量最大。战斗时选择出场与敌方对决，最多可派6只怪物出场，1只对战，5只后备。怪物共分草、炎、水、雷、斗、超、无7种属性，属性相克原则为:草克斗，炎克草，水克炎，雷克水，超克超，斗克雷&无。

②**进化卡**:使对战怪物进化的卡，能够令怪物实力大增，取胜的机会当然也会提升，实为战斗时不可不用的卡。大多数怪物都有其对应的进化卡，可进化1次，部分怪物可进化2次。可进化2次的怪物要先用了一级进化卡才能使用二级进化卡。但如果想直接使用二级进化卡将怪物进化到最终状态，就要用到教练卡"**ポケモン育て屋さん**"了。另外，化石类怪物"**オムナイト**"、"**オムスター**"、"**カブト**"、"**カブトプス**"、"**プテラ**"必须先用了教练卡"**なにかの化石**"才能进化。

③**能量卡**:能量卡也有草、炎、水、雷、斗、超、无7种。对战怪物必须在使用了对应属性的能量卡后才可使出攻击技，不同的攻击技所需要的能量卡枚数也不同，某些攻击力奇高的技要使用3至4枚能量卡才可使出，有的甚至还要抛硬币来决定能否成功。要注意的是，每回合只能使用1枚能量卡，所以应先派攻击技所需能量卡较少的怪物出战，这样就可避免在未达到攻击条件时白白地被敌方"折磨"。(注:无属性的怪物使用任何属性的能量卡达到攻击条件时都可使出攻击技)

④**教练卡**:主要作用就是辅助怪物们更好地战斗。若能灵活使用，将使怪物们有更大的胜算。具体各卡片的作用请看下文。

不思议的"イマクニ?"有怎样的作用呢?

行踪飘忽不定的"**イマクニ?**"有时会在各俱乐部出现。打败他将得到40枚卡，如果是完胜打败他(1只怪物也没死掉)，有时还可得到教练卡"**イマクニ?**"——这枚卡只有在这里才能得到。

挑战赛与挑战机

在"**チャレンジホール**"会不定期举行口袋妖怪卡片挑战赛，连续挑战3人就能得到奖品，有时还可得到你意想不到的卡片，所以遇上的话千万不要错过(部分卡片只有在这里才能得到)。爆机后，到研究所可玩到"**オーヤマ博士**"的最新成果——"挑战机"。该机模拟了5个挑战者，你只要连续挑战并打败他们就可胜出，但是每打败1人后都不能记录，S/L大法在这里不管用了，很残酷吧?胜利完全要靠实力以及运气。不过胜出后竟然没有奖品来抚慰一下你那颗受伤的心，这博士也真是的!

异常状态的解除方法

异常状态有麻痹、睡眠、中毒、混乱4种。麻痹状态每回合自动解除，无法攻击敌人;睡眠状态要抛硬币决定能否成功解除;中毒状态每回合损失HP 20点;混乱状态攻击时抛硬币失败会攻击到自己，所以中了异常状态是非常麻烦的。若想解除异常状态可用教练卡"**なんでもなおし**"或者"**ポケモンいれかえ**"。如果该怪物可进化，进化后也能解除。再不行，你只能选择逃跑或者默默承受了。不过逃跑要损失能量卡，枚数视怪物而定。

弱点与抵抗力

除了几只凤凰及少数怪物没有弱点外，大多数怪物都有其弱点，弱点谨遵属性相克原则。查看怪物的弱点并用相克属性的怪物攻击，可获得事半功倍的效果，从而令战斗更轻松更快捷。同样，抵抗力是抵抗某种属性的能力，受攻击时该属性的技攻击力消减30。如果该属性的技攻击力恰好为30或30以下，那么就算怎么打也不会有效果的。

卡片组合方式——游戏的精髓

多变的卡片组合方式是游戏的卖点，如何组合出一副好牌的确令人伤脑筋。在此提供本人的心得给各玩友参考:怪物卡一般选择任一属性为主，无属性为辅，同时选上其对应的进化卡，总枚数不应超过20枚(某些强劲怪物可多选几枚)。能量卡枚数可控制在20~25枚之间，剩下的就选择一些比较有用的教练卡吧。有玩友可能会问:为什么怪物不能多属性化呢?想想吧，有多种属性的怪物，必然要配置多种属性的能量卡，这样同一属性能量卡的枚数必然减少，出现的机率也必然降低，当你等到花儿也谢了才等到对应属性的能量卡，想必该怪物早已被"折磨"死掉了，所以还是"专一"些比较好。

另外，打败俱乐部BOSS取得徽章后，到研究所可使对应的机器启动，从而查看别人的卡片组合方式，好好借鉴一下吧。达到要求后还可以复制下来直接使用，如果你创造出好的组合方式，也可存到旁边的组合方式记录机中，可存60个呢!

"爆机前の战斗"的建议

爆机时要打5位BOSS,几乎每位BOSS都有几只凤凰和龙,一旦达到攻击条件,绝对能将你打得体无完肤,身首异处,尸骸遍野……为避免这种惨剧发生,最好在与凤凰或在对战时使用教练卡"エネルギー·リムーブ"、"超エネルギーリムーブ",从而吸收对手的能量卡,令其不能使出攻击技,然后再用攻击力高的攻击技将其快速消灭(对付其它强劲怪物也一样)。

完璧的卡片图鉴——226枚全部集齐的话

全部卡片种类为226枚,而且无需通讯对战也可以完成图鉴,因此就看你有没有耐性了。不过假如有条件的话,还是和朋友交换卡片促进一下友情吧。100%完成图鉴后,可是会……

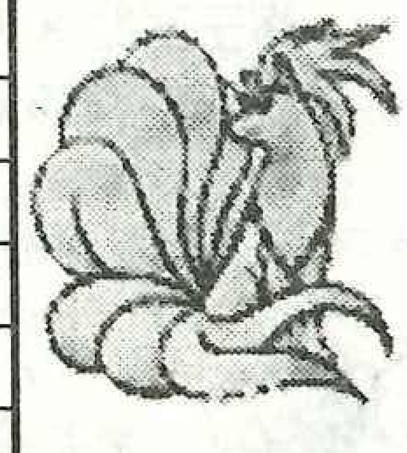
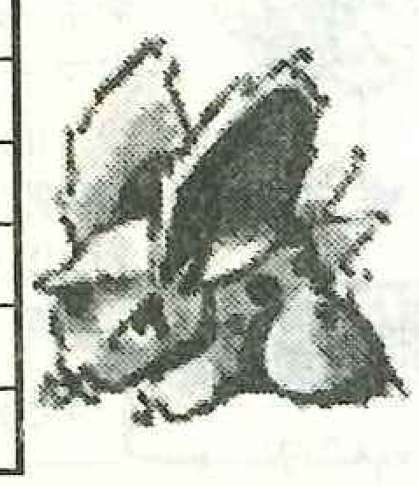
教练卡及其作用

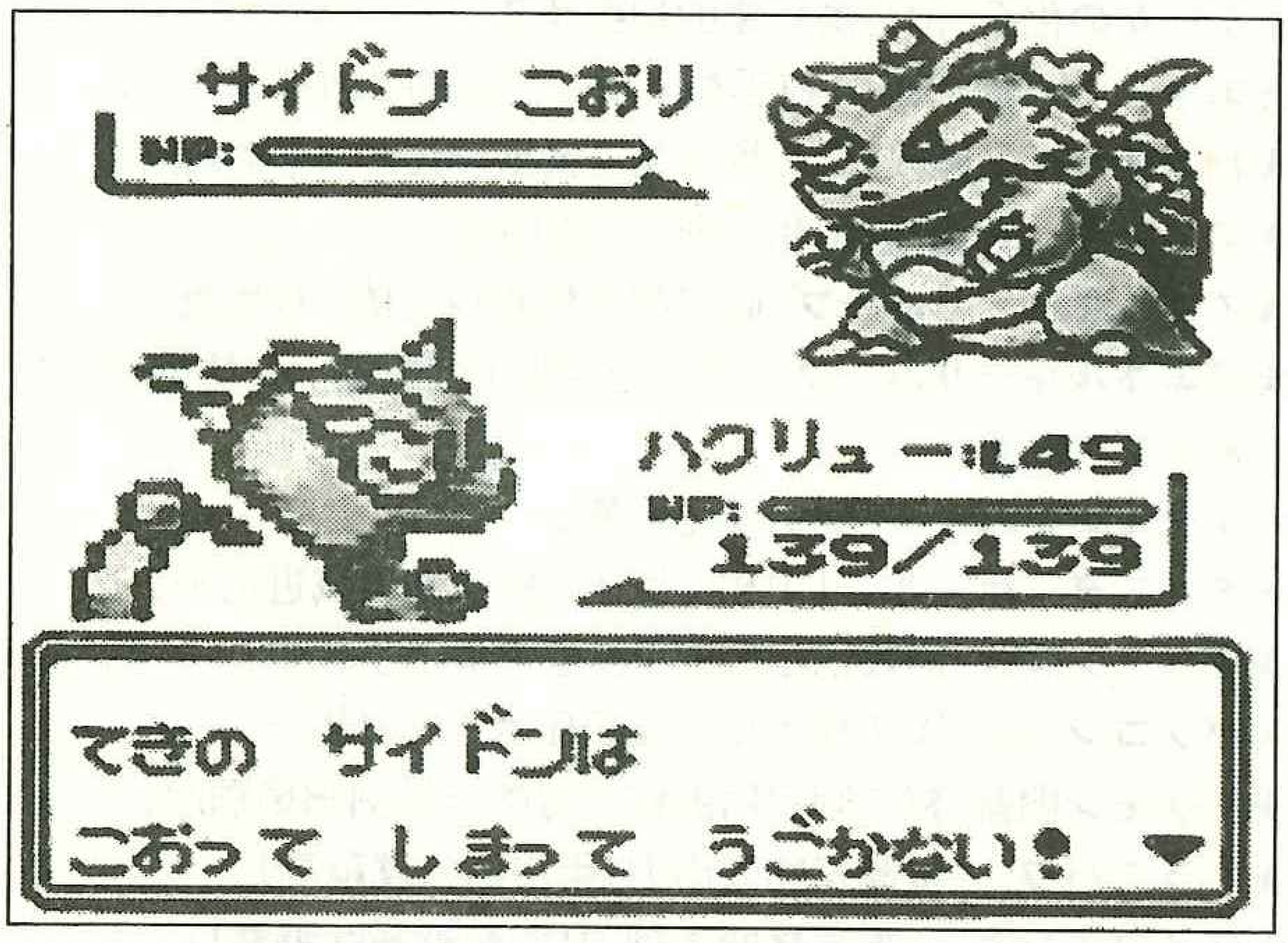
★オーキドはかせ:更换己方7枚手札卡;
★にせオーキドはかせ:更换敌方7枚手札卡;
★マサキ:增加2枚手札卡;
★ポケモンセンター:恢复己方所有受伤怪物HP满点,但该怪物将失去所有能量卡;
★つジろうじん:将己出场的1枚怪物卡回收到山札中;
★ミニスカート:查看对方的手札,但要失去所有教练卡;
★イマクニ?:己方怪物进入混乱状态;
★ポケモン交换おじさん:交换手札与山札的1枚怪物卡或进化卡;
★ポケモン育て屋さん:将怪物进化到最终状态(必须有对应的进化卡);
★ピッピ人形:作为对战怪物登场,但无攻击技;
★なにかの化石:化石类怪物的初级状态;
★エネルギー回收:以1枚手札卡换取用过的2枚能量卡;
★超エネルギー回收:以2枚手札卡换取用过的4枚能量卡;
★エネルギー转送:从山札中取出1枚能量卡;
★エネルギー·リムーブ:吸收敌方怪物身上的1枚能量卡;
★超エネルギーリムーブ:以己方怪物1枚能量卡为代价吸收敌方怪物2枚能量卡;
★ポケモンいれかえ:变更出场怪物;
★モンスターボール:从山札中取出1枚怪物卡或进化卡;
★ポケモン回收:回收己出场的1枚怪物卡到手札中;
★パソコン通信:以2枚手札卡换取任意1枚山札卡;
★ポケモン图鉴:将5回合后即将取得的卡排列出场顺序;
★プラスパワー:提高怪物攻击力(用得越多就越高);
★ディフェンダー:提高怪物防御力(用得越多就越高);
★ダウシングマシーン:以2枚手札卡交换用过的1枚教练卡;
★突风:将对方怪物吹跑;
★退化スプレー:退化己方已进化的怪物;
★きずぐすり:HP恢复20点;
★いいきずぐすり:HP恢复40点,该怪物失去1枚能量卡;
★なんでもなおし:解除异常状态;
★元气のかけら:复活已死怪物并恢复一半HP;
★メンテナンス:以2枚手札卡换取1枚随机山札卡;
★ポケモンの笛:复活敌方1只已死怪物并恢复HP满点;
★ギャンブラー:从山札中取8枚或1枚卡到手札中(之前的手札卡全部失去);
★リサイクル:复活一枚已用过的教练卡。

特殊能力、拥有怪兽及作用

特殊能力	拥有怪物	作用
リーラーパワー	フシギバナLV64	登场时解除己方怪物的异常状态
エナジートランス	フシギバナLV67	可自由移动己方怪物身上的草属性能量卡
あまごい	カメックスLV52	可在1回合内不受限制地使用多枚水属性能量卡
エナジーバーン	リザードンLV76	火属性能量卡的出现机率增大
ニュートラルシールド	ミュウLV8	对方已进化怪物的攻击无效
ダメージスワップ	フーディンLV42	可自由增减己方怪物的HP
ほのおをもたらす	ファイヤーLV37	登场时从山札中取出1~4枚火属性能量卡
のろい	ゲンガーLV38	可自由增减敌方怪物的HP(只能增减1格)
めんえき	カビゴンLV20	异常状态无效
いやしのかぜ	カイリューLV41	登场时恢复己方全体怪物HP20点
かけつける	カイリューLV45	即刻调到队首战斗
カミングサンダー	サンダーLV68	登场时随机攻击一怪物使其损失HP30点
なぞのかべ	バリヤードLV28	攻击力为30以上的攻击无效
ヒーリング	ラフレシアLV35	恢复己方任一怪物HP10点
へんしょく	モルフォンLV28	登场时变成与敌方怪物相同属性
かがくへんかガス	ベトベトンLV34	限制其它怪物使用特殊能力
おくびょう	メノクラゲLV10	退出战斗并回收到手札中,再次出场时该能力不能使用
おみとおし	オムナイトLV19	登场时可查看对方手札卡
こおりつかせる	フリーザーLV37	登场时对方怪物进入麻痹状态
スパイ	マンキーLV7	登场时可查看1枚サイド卡或对方1枚手札卡
はんげき	カイリキーLV67	受敌方攻击时可反击,使其HP损失10点
カブトアーマー	カブトLV9	受敌方攻击时损失HP减半
へんなこうどう	ヤドランLV26	可自由增减己方怪物的HP
とうめい	ゴーストLV17	受敌方攻击时该攻击无效(抛硬币决定能否成功)
にげるサポート	ドードリオLV28	己方怪物逃跑时,从用过的卡中扣除1枚能量卡
げんしのちから	プテラLV28	敌方怪物不能进化





口袋妖怪·皮卡秋

~七天七夜的收集之旅~

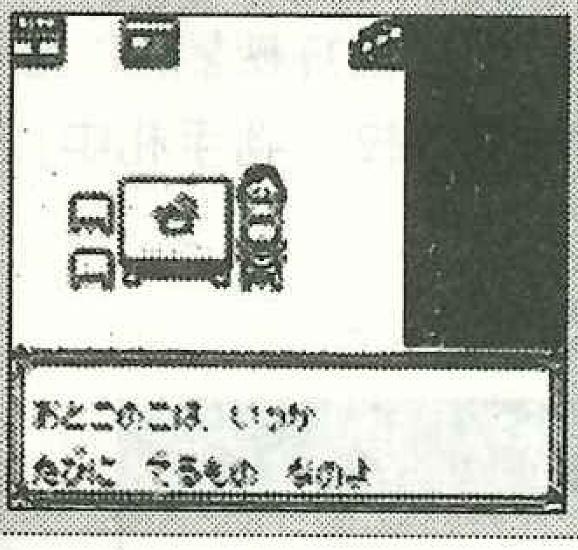


GB	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:不明	其它:袖珍打印机

在七天里完成妖怪图鉴,将150只口袋妖怪全部集齐!!

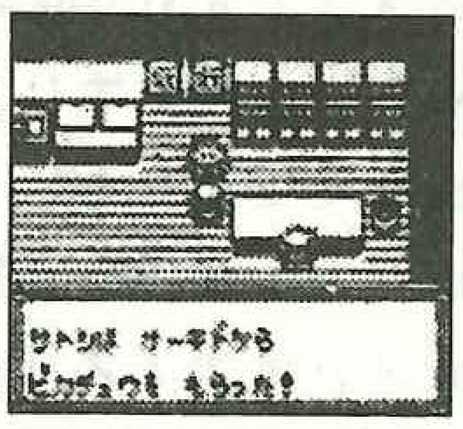
收集之旅的第一天

在一个星期内收集所有的口袋妖怪的冒险之旅现在开始!抓到的口袋妖怪要尽快地使其进化,以增加怪兽的种类。另外,也不要忘了那地图哦。

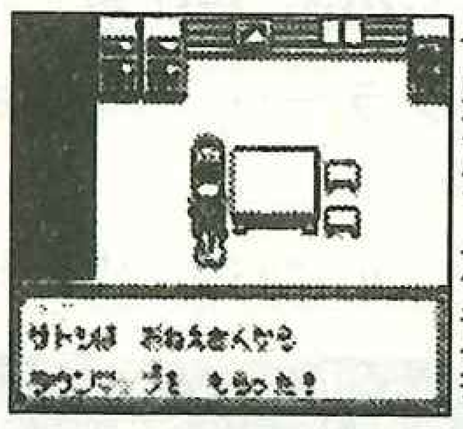


▶游戏在主人公的家中开始。妈妈对主人公很好象不放心哦!

マサラタウン



▶在オーキド博士那取得皮卡秋。



◀别忘了在竞争对手那取得地图。

1号道路

在这里可以得到波波与小拉达。之后,将波波进化为比比鸟、比鵰,小拉达进化为拉达。

トキロシティ

22号道路

在トキロシティ西边的22号道路,可以得到烈雀。之后,将其进化为大嘴雀。另外,在这里也必须与竞争对手战斗。

2号道路

可抓到尼多兰与尼多朗。尼多兰可进化为尼多娜、尼多后,尼多朗可进化为尼多力诺与尼多王。

トキロの森

这里可得到绿毛虫,将其进化为铁甲蛹或巴大蝴。另外,在森林中会有驯兽师向你挑战。

ニビシティ



与ジムリーダー的小刚对战,胜利后得到グレーバッジ。

18种妖怪入帐!

收集之旅的第二天

进入了第2天。口袋妖怪的收集还顺利吗?在这之后会有出现率极低的怪兽登场。特别是在おつきみ山的皮皮,很少看见它的踪影。由于此后还有要用到它的地方,所以最好能抓住两只皮皮。

3号道路

可以抓到穿山鼠与猴怪。穿山鼠可以进化成穿山王,猴怪则可进化为火爆猴。在这条3号道路上有很多驯兽师。

トキロシティ

おつきみ山

可以在这里抓到皮皮、超音蝠、派拉斯、小拳石。之后,将皮皮进化为皮可西,超音蝠进化为大嘴蝠,派拉斯进化为派拉斯特,小拳石进化为隆隆石、隆隆岩。



ハナダシティ

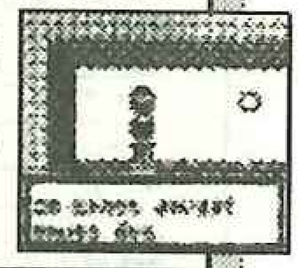
可以在民家中抓到妙蛙种子,赶快将它进化为妙蛙草与妙蛙花吧!但是如果它们不习惯皮卡秋的话就会抓不到。



ジムリーダー是小霞,这里可获得ブルーバッジ。

24号道路

可由驯兽师手中得到小火龙,并将它进化为火恐龙、喷火龙。因为有很多驯兽师会来挑战,打倒了就可以获得奖金。



トキロシティ

5号道路

可以得到胖丁与凯西。胖丁进化为胖可丁,凯西则进化为勇吉拉、胡地。这里可以经由地下通道到6号道路。

トキロシティ

42种妖怪入帐!

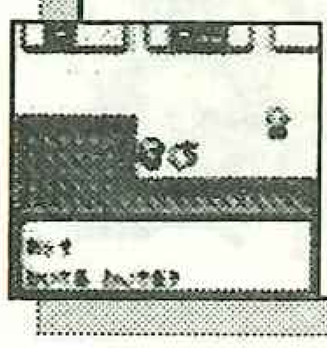
收集之旅的第三天

终于到第3天了,今天可以与游戏中的驯兽师进行通信交换。在おつきみ山上所抓到的两只皮皮终于也派上了用场。



クチバシティ

最初要打倒ジムリーダー的マチス,之后获得オレンジバッジ。而后与巡察对话就可以得到杰尼龟。杰尼龟可以进化成卡咪龟、火箭龟。



用坏掉的鱼杆抓鲤鱼王。

11号道路

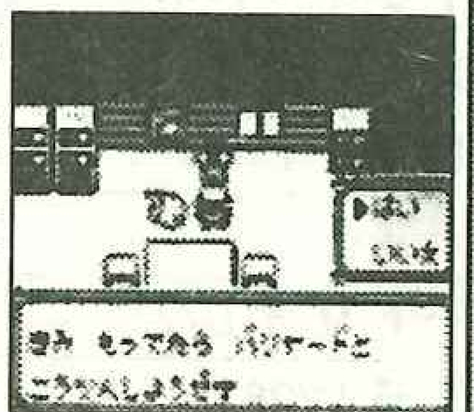
在这里得到的是素利普,可以进化为素利拍。11号道路上也有很多驯兽师。

ディグダの穴

在11号道路的ディグダの穴中能够得到地鼠,可以进化成三地鼠。而后由地下通路前往2号道路。

2号道路

由ディグダの穴可以从2号道路无法进入的地方出去。在这里有能够用皮皮来交换吸盘魔偶。



イワヤマトンネル

使用フラッシュ,在变亮了之后前进。这里可以得到腕力和大岩蛇。腕力可以进化为豪力、怪力。

9号道路

10号道路

抓到了小磁怪后,让它进化为三合一磁怪。因为在下一个地点シオンタウン中,若没有シルフスコープ,就没有可做的事。在8号道路必须打倒许多驯兽师。

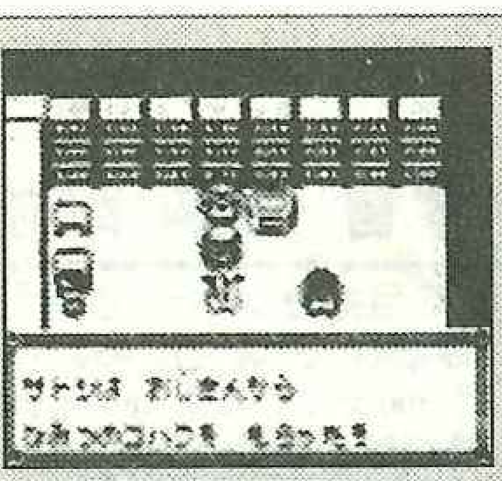
シオンタウン

8号道路

58种妖怪入帐!

收集之旅的第四天

终于跑到了中间的折返点。因为今天不会像往常那么忙，所以可以回到ニビシティ去拿秘密的コハク。使用いあいぎり的话，就可以进入博物馆的后门。在之后，コハク就会变成口袋妖怪了。



▲把在おつきみ山上得到的カセキ拿到グレンタウン研究所中，就可以令古代的口袋妖怪复活。

タマムシシティ



在公寓屋顶上所得到的伊布，使用いし的不同，可以进化成水精灵、火精灵、雷精灵等三种。和朋友商量之后再进化吧！另外，在游戏场中可以获得六尾（进化为九尾）与 3D 龙。

7 号道路

シオンタウン

シオンタウン的地下区域，在ロケット团那里得到シルフスコープ的话，就直接前往シオンタウン的ポケモンタワン，从而获得鬼斯与可啦可啦。鬼斯可以进化成鬼斯通、耿鬼，可啦可啦可以进化成嘎啦嘎啦。

70 种妖怪入帐！

收集之旅的第五天

今天预定要结束ヤマブキシティ的事件，接下来就沿着路走。但路上有很多驯兽师，要突破恐怕得花上一番功夫。

ヤマブキシティ

在シルフカンパニー中可以得到乘龙。另外，在格斗场中可以得到艾比郎或沙瓦郎的力量。抓住朋友没有得到的那一只，这样交换之后就又多一只了。不过，这 3 只都没办法进化。



16～18 号道路

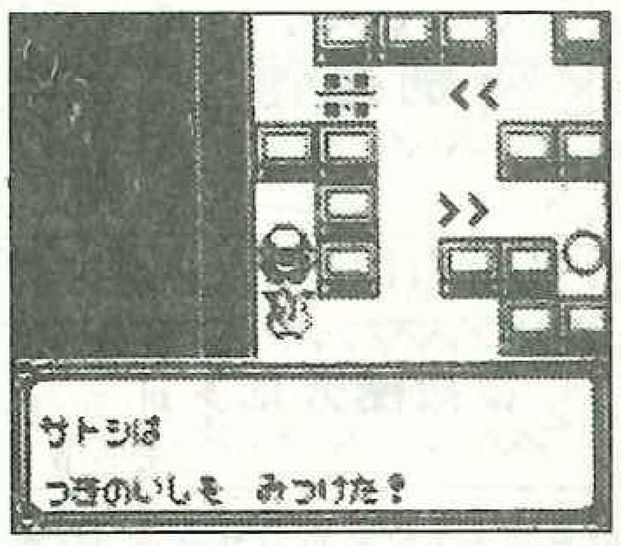
以ポケモンのふえ将睡着的卡比兽叫醒之后，就可以得到它了。接着向北边前进，在得到了マシン 02 之后南下，途中可以获得小火马与嘟嘟。小火马可以进化为烈焰马，而嘟嘟可以进化为嘟嘟利。另外，要注意的是小火马只有在 17 号道路上才会出现！

12～15 号道路

首先可获得走路草、毛球、喇叭芽、大葱鸭。走路草可进化为臭臭花、霸王花；毛球可进化为末入蛾；喇叭芽则可进化为口呆花、大食花。接着在 12 号道路得到すごいつりざお后，便可以回到クチバシティ去，得到大舌贝与墨海马。大舌贝可以进化为铁甲贝，而墨海马则可进化为海刺龙。

91 种妖怪入帐！

必须使用つきのいし才能进化的口袋妖怪共有 4 只。但是在游戏中只能得到 3 个つきのいし。在这种情况就必须利用通讯机能了……



收集之旅的第六天

终于到了最大的难关サファリゾーン的时候了。在此可获得マシン 03，之后可在 6 号道路的水上获得可达鸭，并进化成哥达鸭。

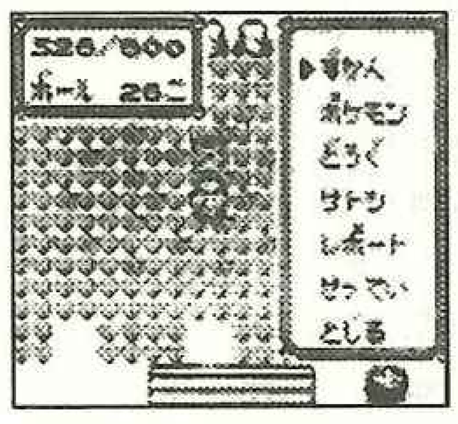
セキチクシティ

其次，在サファリゾーン可以捡到きんのいれば，拿给园长的话就可以得到マシン 04。在园长右邻的家中可以得到いいつりざお。蚊香蝌蚪和角金鱼可在垂钓时得到。蚊香蝌蚪可以进化为蚊香蛙、快泳蛙；角金鱼则可进化为金鱼王。也不要忘了和ジムリーダー的对战。



サファリゾーン

サファリゾーン在限制时间内可以随你取得神奇宝贝，每一次的费用是 500。不过，由于除了专用的サファリボール之外什么都不能使用，所以捕获率不高。不多挑战几次的话，是抓不到想要的口袋妖怪的。在这里一定要抓到的口袋妖怪有蛋蛋、铁甲犀牛、吉利蛋、蔓藤怪、袋龙、飞天螳螂、大甲、肯泰罗。另外，在サファリゾーン也可以钓到迷你龙。蛋蛋可以进化成椰蛋树；铁甲犀牛可以进化成铁甲暴龙；迷你龙可进化成哈克龙、快龙。



注意时限!!

无人发电所

在 9 号道路的北端有无人发电所。可以在这里获得雷电球，并将之进化为顽皮弹。在最深处有着传说的口袋妖怪，对于这只怪兽，一定要抓住它！



▶捕捉闪电鸟的时候一定要特别谨慎、还是先让它进入睡眠状态在捕捉吧！

126 种妖怪入帐！

收集之旅的最后一天

这是最后一天了。在今天要将所有的口袋妖怪都收集到。在开始游戏前，最好先确认一下到目前为止所得到的口袋妖怪。开始之后，要抓的妖怪很多，与驯兽师的对战也很多。虽然会变得很忙，但还是要用心地玩才不会遗漏。

19 号水道

抓到玛瑙水母之后，将其进化成毒刺水母。另外，在这里也钓得到海星星，而后再将它进化为宝石海星。在水上也有驯兽师，好好地进行对战吧！

ふたごじま

可得到呆呆兽、小海狮、大钳蟹。呆呆兽可进化成呆河马；小海狮可进化成白海狮；大钳蟹可进化成巨钳蟹。在洞窟深处还有传说的口袋妖怪急冻鸟，一定要抓到它。



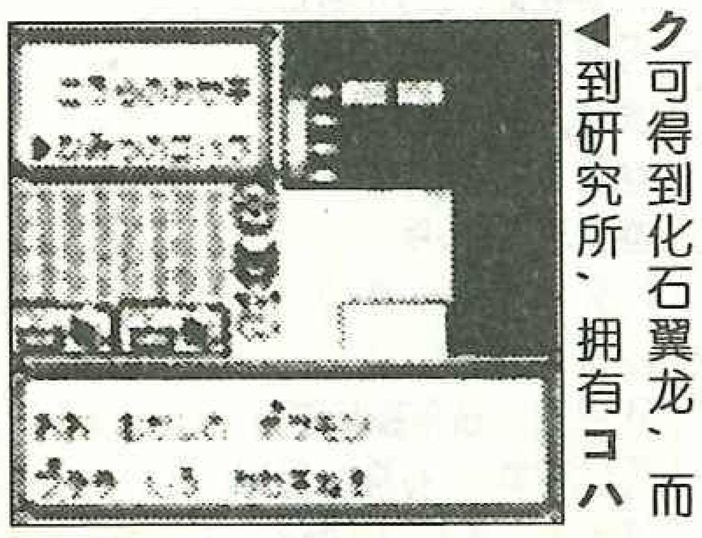
▶落下岩石阻断水流后就可以继续前进了。急冻鸟可是相当强的敌人哦！

20 号水道

グレンタウン

在ポケモン屋敷中可以得到卡蒂狗、臭泥、百变怪。卡蒂狗可以进化为风速狗；臭泥可以进化为臭臭泥。





◀到研究所，拥有コハク可得到化石翼龙，而カセキ可获得菊石兽。

21 号道路

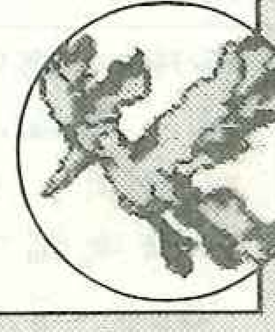
トキワシティ

终于绕世界一周。打倒ジムリーダー的サカキ可得到グリーンバッジ。这样バッジ就有 8 个了。

23 号道路

チャンピオンロード

这里能得到第 3 只传说中的妖怪火焰鸟。这个洞窟的迷宫相当复杂。岩石的移动方法与各层楼连络通道都相当地重要。



セキエイ高原

在最后的舞台セキエイ高原有最强的驯兽师四天王在等着玩家。打倒他们的话，就可以成为口袋妖怪大师了。剩下的妖怪还有 2 只……



150 种全部集齐!!

ハナダの洞窟

只有游戏破关的人才能进入的ハナダの洞窟，它位于ハナダシティ的西北。在这里如果获得大舌头与超梦的话，那么口袋妖怪的图鉴就算完成了!!

沈阳华隆游戏批发中心

(批发 零售 邮购 维修)

诚招各地动画 VCD 经销商

本月特价商品 原装 128 位 DC 主机:主机 1350 元、邮费 50 元,手柄 240 元,可视记忆卡 200 元,专用摇台 240 元,方向盘 500 元,振动卡 200 元,DC 专用 VGA · BOX150 元,RGB 线 35 元,S 端子线 30 元,专用大功率变压器 50 元,以上邮费 20 元。DC 原版碟:灵魂力量 430 元,快打刑事 400 元,99 拳王 400 元,创造球会 600 元,VR3 代 200 元,索尼克 240 元,英雄榜 550 元,能量宝石 400 元,世嘉拉力 2 代 300 元,桃天使 480 元,首都高速 430 元,超能力大战 2010、300 元,生体兵器 480 元,街霸 3 代 430 元,蓝刺 400 元,方程式大赛 150 元,向北走 300 元,漫画对街霸 350 元,莎木 650 元,以上

★原装索尼 PS(7501、7503、7003、9001、9002、9003),送双柄、变压器、AV 线、原装记忆卡、直读 IC、5 碟(可自选)售 1300 元,邮费 50 元

★原装土星 SS 机,送双柄、AV 线、变压器、5 碟(可自选) 售 740 元,邮费 50 元 ★超任三合一光碟机,送 5 金碟(1795 个节目),双柄、变压器、AV 线,售 1080 元,邮费 50 元

★原装 WS 手掌机,450 元,邮费 30 元,原装 WS 卡:神奇鸟 380 元,电车 GO380 元,音乐跳豆 450 元,上海麻将 360 元,邮费 15 元

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 日产原装振动柄/组装柄	130/80	15	PS 鼠标/PS 电影卡	40 /225	15	PS 全新原装光头	380	15	SS 记忆卡/金手指 + 书	75/60	15
PS DDR 舞蹈跳垫/震动背心	75/150	20	PS 中文金手指卡 + 99 新书	45	15	PS PDA 掌机/PS 四分插	420/95	15	超任制转/AV 线/双线火牛	55/10/30	15
PS 双人用街机大摇台(直插 PS)	180	40	PS/SS/N64 三用方向盘/振动方向盘	180/220	40	PS 原装限定版 99 记忆卡	80	15	超任金碟 5 片(送目录)/目录	100/10	15/3
PS HORI 原装单人用大摇台	130	20	PS 原装 3D 震动摇台	240	25	PS 原装退膛振枪	150	20	超任连发柄/普通柄	20/15	15
PS 铁手振动枪(可玩化解危机)	65	15	PS 专用制转/PS 专用挎包	40/25	15	世嘉五代双制机Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ型	135/120/150	50	拷贝超任节目(需写节目编号)	3/张	10
PS 原装带退膛振动枪	160	15	PS 北通透明专用震动方向盘	240	30	NGP 彩掌机 + 卡	890	30	N64 通用金碟(1 - 6 张)	25/张	10
PS 化解危机振动枪	65	15	万用制转/HORI 格斗柄	120/40	15	手柄式 8 位机(可插卡、本体有 76 个游戏)	75	20	GB 机 彩色/夜光/超薄/厚机	580/380/300/300	30
PS 绝招王/R4、R5 柄(可震、驾驶)	45/100	15	PS 15B/30B/360B 记忆卡	20/40/100	15	PS 化解危机踏板震动枪	175	30	GB 放大镜/摇杆/皮套	15/10/15	10
PS 飞行摇台/PS 双振柄	65/75	15	PS 手柄延长线/PS RGB 线	10/20	10	SS 原装 JVC 光头/三洋光头	110/100	15	GB/PS 精美挎包	15/25	10

特别推荐

★全新 N - P 双制 6 吋彩监,自带天线,可收看全部有线节目,可配接任何游戏机,画质清晰,色彩鲜艳,造型美观,售价 480 元,邮费 30 元。

★利用电脑彩显玩游戏,看 VCD 已不是梦想,多功能 VGA · BOX 适用于任何电脑彩显与任何游戏机相连接,适用于 DC、PS2、N64、PS、SS、MD、VCD 机、摄像机、有 5 组端子,可同时接驳五种不同的电器,高清晰的画质给您一种全新感觉,售 380 元,邮费 20 元。

★二手电视:29 寸索尼特丽珑/25 寸,有一组 RGB、3 组 S 端子、4 组 AV 端子,售价 1200 元/900 元,邮费 150 元。12 寸小彩王,可收看电视 N - P 双制 580 元,邮费 80 元。14 吋原装各品牌 400 元,邮费 80 元。邮购彩监的顾客,当地须有火车站,木箱运输,若有电话请在汇款单上注明,以便联络。

大量 PS 软件,5 元/片,SS 软件 6 元/片,邮费 15 元(无论多少),需要什么节目,只要留 3 - 5 种备选,即可满足您的要求,将所购品名写在汇款单附言栏中,若写不下,可将汇款单拆开,写在里边。

模拟器天地 所有模拟器一律 35 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版,随时更新,现为 1.5 中文版,除能玩其他游戏以外,还能玩 FF8、生化 3、前线 3、圣剑 4、恐龙危机、时空之轮等,全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X、ZSNES,另拷贝中文超任节目,天地创造 25 元,机械人大战 3 代 15 元,机械人大战 4 代 20 元等,未等节目,电话联络。★机皇(NGO - GEO)模拟器,另有大量 GB、FC、N64、PC - E、MD 模拟器。

日本卡通动画 VCD 新登场,日(粤)语发音,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,8 元/片,经典日剧 8 元/片,音乐 CD 10 元/片,邮费一律 15 元(无论多少)。索取 PS、SS、VCD 目录 3 元/份,需付邮票

名称	片数	名称	片数	名称	片数	经典日剧,中文字幕	8 元/片
99 拳王,98 拳王	1,1	高达 V,X,G	17,17,17	不可思议 - 朱雀篇	10	东京爱情故事,青之时代	11,11
生化危机(1 - 3),太空 8	1,1	高达 08MS 小队,剧场版	6,1	不可思议 - 青龙篇	9	悠长假期,美味关系	11,10
青之 6 号(1 - 3),GTO(1 - 9)	3,9	高达 08MS 小队完结篇	1	不可思议剧场版	2	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12,14
柯南 - 14 番目地	2	高达 0079,高达 0079 - 大地上高达	6,9	魔法骑士,剧场版	6,2	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12,14
柯南 - 引爆摩天楼	2	高达 0083,剧场版	6,2	魔法阵都市,梦幻骑士	11,5	金田一少年事件簿,小报	9,10
柯南 - 两大杀人事件	2	高达 F91,高达马沙反击战	2,2	大友克洋 - 记忆	2	三姐妹侦探团,16 岁新娘	10,10
柯南 - 来自黑暗组织的女子	2	高达 W - 停不了华尔兹	2	大友克洋 - 麻木的部屋	2	爱情白皮书,魔女的条件	11,11
柯南 - 世纪末的魔术师	2	高达 W - 战场之回忆,高达 0079	4,16	大友克洋 - 老人与 Z	2	东京仙履奇缘,沙滩小子	11,12
柯南 - 短篇集	1	高达 V(20 周年纪念版)	6	大友克洋 - 亚基拉	2	成田离婚,一个好人	10,11
幽游白书 TV 版,剧场版	24,2	圣斗士星矢 - 真红少年	2	DNA^2,电影少女	5,3	新闻女郎,101 次求婚	11,12
橙路 TV 版、剧场版	24,1	圣斗士星矢 - 最终圣战	1	3X3 只眼 1、2 部	4,3	一吻定情 1,2	12,6
浪客剑心 TV 版(上部)	12	圣斗士星矢 - 海皇篇	5	我的爱神,幸运女神	3,4	神,只是再多一点时间,庶务 2 课	12,12
浪客剑心 TV 版(下部)	14	圣斗士星矢 - 钢铁神兵	7	万能文化猫娘,千年女王	6,2	跟我说爱我,邂逅	12,12
浪客剑心剧场版,追忆篇(1 - 4)	2,4	风魔小次郎,蜡笔小新	3,2	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	圣者之行进,午夜凶铃	11,12
银河英雄传说 TV 版	55	金田一少年事件簿 TV 版	13	X 战记,圣传	2,2	何日再相逢,礼物	13,11
银河英雄 - 污名	2	金田一歌剧院的幽灵	2	圣水奇缘,逮捕令	2,3	男人 35,单身贵族	11,10
银河英雄 - 白银之谷	2	口袋怪物(宠物小精灵)	15	封神演义,西游记	5,1	是谁偷走我的心,恶女	5,11
银河英雄 - 朝之梦 · 夜之歌	2	剑风传奇,恶魔战士	13,4	东京巴比伦,Lain(玲音)	1,5	恋爱世纪,偶像妈咪	11,13
银河英雄 - 新战争序曲	2	圣子到 BOY TV 版,头文字 D	12,10	天空战记,相聚一刻	3,1	刑警先锋组,平安夜	11,10
银河英雄传说 TV 版(上部)	13	罗德岛战记	6,9	超时空要塞 TV 版	12	协奏曲,青春无悔	10,12
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	南海奇皇(新世纪福音战士之后巨作)	6	超时空要塞 - 可有记起的爱	2	自从遇见你,茶煲四姐妹	13,12
樱通信,JOJO 奇妙冒险	6,3	青涩宝贝,TO HEART	6,1	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4	GTO(麻辣老师)Ⅰ,直海老师Ⅱ	12,12
尾崎南 - 绝爱	1	樱花大战全集(1 ~ 4)	2	超时空要塞 7(电影版)	1	高校教师,沉睡森林	11,12
天地无用剧场 - 炎夏之圣诞	2	她和他的故事,碧奇魂 2	10,7	超时空要塞 D7	4	东京大学物语,最后之恋	10,10
天地无用剧场 - 遥远的思念	2	心跳回忆 - 动画版(1 - 2)	2	街霸 2 TV 版,电影版	14,2	透明人间,料理千王	13,9
新天地无用 TV 版,天地无用	9,8	安达充 - 大学篇(棒球英豪)	2	侍魂 2 - 斩魔传,斗神传	2,2	猎艳男孩,鬼之栖家	12,11
水晶国传说 OVA,电影版	3,2	安达充 - 阳光普照	1	地狱先生 - 神眉,无限地带 23	1,6	29 岁圣诞节,世纪末之诗	10,10
高桥留美子之作 - 人鱼の伤	1	五星物语,七都市物语	1,1	魔法少女沙沙美,吸血姬美夕	9,12	**日本经典音乐 CD,10 元/片,邮费一律 15 元**	
秀逗魔道士 TV 版,剧场版	9,3	哥布拉,重战机	2,2	新世纪赛车 GPX,特遣队	2,6	樱花大战Ⅰ、Ⅱ	1,1
课本没教的事,猛鬼校园	2,6	灵魂力量,恋爱候补生	9,1	倒凶 + 将传,世界末日	1,2	机械人大战 F 完结篇	1
城市猎人 - 爱与宿命连发枪	2	幽灵公主,风之谷	2,2	足球小将,大运动会	5,9	罗德岛战记,幽游白书	1,1
- 便衣女刑警	2	魔女宅急便,听到涛声	2,1	新无责任舰长,小白狮	5,2	超时空 2 演唱会,加强版	1,1
- 百万黄金	1	火宵之月,超人学园	2,2	钢铁新世纪,攻壳机动队	4,2	浪客剑心,新世纪 - 真心为你	1,1
- 海滩之战	1	小倩,真女神转生	2,2	神秘的世界,食人	4,6	新世纪专辑,宫崎骏主题歌	1,1
- 天才犯罪教授	2	孔雀王 2,暗黑破坏神	3,3	真三一万能侠,铁男	7,6	心跳藤崎诗织,歌曲精华篇	1,1
99 城市猎人,哥布拉	2,2	怪医秦博士,特搜机动队	3,3	枪神 TV 版,剧场版	13,3	橙路精选合集,圣斗士精选合集	1,1
Wei β Krues (白色猎人)	9	魔术士 · 奥芬,AD 警察	9,2	秋叶原电脑组,强殖装甲	3,1	机动战士精选集	1
艾迪龙战将,SD 高达 G	7,1	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	机动战舰,魔影紫光	2,2	99 特新歌曲精选Ⅱ,Ⅲ	1,1
高达 W,Z,ZZ	17,17,16	烈火之炎,吸血姬美夕	14,12	舞夜之眼,战神	2,2	橙路单曲精选	1

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员,包教包会。详情电话联系: 024 - 22521225

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号 收款人:李彬 邮编:110002

电话(传真)024 - 22521225 批发专线(只限批发)013904007836 013909820456

乘车路线:北站乘 209 路,南站乘 216 路,到北市场下车,北市邮局北行 60 米,北市市场大厅一楼内 18C 号

分店地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店 联系人:马宏杰 电话:024 - 23510278

邮编:110001 南站长途客运站南行 300 米,南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机,速度快、价格廉。

北京华冕游戏机专营店

（游戏卡以旧换新，只限北京地区）

邮购价目表（有效期：99年12月1日～2000年1月1日）

本店所售GB卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额

华冕GB专营店专营GB手掌机配件和卡带，黑白单卡、合卡、彩色单卡、合卡，样样俱全，价格低。GB卡以旧换新（仅限本店所购卡，因特殊原因外省顾客不可换卡）　服务咨询电话：64077134　联系人：李欣　地址：鼓楼东大街177号

华冕次世代游戏机专营店专营索尼游戏站、土星128位DC机及配件。购物环境舒适，品种全、价格低、服务好、质量保证，新金手指密码免费赠送。　服务咨询电话：64053225　地址：鼓楼东大街179号

		单价	邮费
GB手掌机	原装GAME BOY彩色手掌机（配原装电池）	520	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机（配原装电池）	285	20
	原装GAME BOY夜明超薄手掌机（配原装电池）	390	20

GB手掌机单卡

格斗类		97FIFA足球	21	口袋恋爱	25	化石创世	50	星际战争	25	木偶奇遇记	21	真实的谎言	24
铁拳3	34	98FIFA足球	23	超魔神英雄传	25	大贝兽物语	25	牧场物语	25	口袋妖怪大竞赛	32	动物乐园	21
95格斗王	23	胜利11人足球	26	侏罗纪(中)	58	高气压术	25	第二次机械人(中)	33	大力工头	22	摩登原始人	21
96格斗王	23	卡比之星	24	忍空	21	鬼太郎	25	大海战	22	阿拉丁	21	恶魔城	21
97格斗王	66	四驱车1	25	鸡蛋仔俱乐部	22	天外魔境2	26	三国志(中)	25	洛克人4	20	机械战警3	21
饿狼传说2	23	四驱车2	25	恐龙蛋	22	西游记	22	沙漠风暴	24	洛克人5	24	异形3	22
饿狼传说3	23	J联盟足球	21	养成机械人	40	无敌金刚	22	动作ACT类/射击类		洛克人8	26	上尉密令	22
斩红郎无双剑	28	荣光足球	21	热血高校	22	悟空飞翔传	25	特殊警察	35	侏罗纪公园	22	名侦探柯南	25
街霸2	23	F—1赛车	24	RPG类		游戏王	40	空中霸王	30	鸟人战队	21	名侦探柯南2	25
世界英雄	24	叮当赛车	22	圣剑传说	36	复刻版3	35	忍者龙剑传	22	花木兰	25	小鬼当家	22
幽游白书1、2、3、4	24	钓鱼	25	光之继承者	36	数码怪兽	75	大金刚	24	蚯蚓战士	21	蜘蛛人	22
真人快打3	22	爆钓列传	26	王国物语	36	魔法骑士2	40	大金刚3	24	丛林冒险	21	死亡禁区	22
快打功夫	22	国际象棋	22	公主钟声	36	魔法骑士3	40	魂斗罗	22	玛莉3	27	无赖战士	24
鬼男魁	22	GOGO赛车	25	月影村的怪物	25	魔法阵	40	怒之要塞2	22	玛莉6	25	激龟2代	25
GB快打	22	天使之翼	21	暗黑封印	25	超斗士激传	25	忍者神龟3	22	玛莉7	25	双截龙	22
杀手学堂	21	3D暴力摩托	25	吞食天地3(中)	23	恶魔城传说	22	X超人	25	炸弹人	21	狮子王	22
体育类		钓鱼先生	28	太空战士(中)	30	龙之封印	24	玩具总动员	21	虎鸽	21	人猿泰山	25
篮球飞人2	21	泡泡龙	22	口袋妖怪(红)	25	SLG类战略		妖怪二代	22	恐龙猎人	21	空牙	23
滑板小子	23	炸弹人1、2、3、4	22	口袋妖怪(绿)	25	SD机械人大战	36	热血硬派	22	蝙蝠侠	21	007	25
99冰球	26	养成类		口袋妖怪(青)	25	98海战	23	风中奇缘	21	索尼克5	21		
NBA JAM	22	美少女战士	21	口袋妖怪(紫)	60	国道物语	22	鬼马小精灵	21	索尼克6	21		
96NBA	23	桃太郎电铁	25	口袋妖怪(黄)	32	海陆空大战	25	幸运的卢克	21	复仇者	26		

GB彩色单卡

游戏王	43	垂钓巴斯鱼	40	吉米过去篇	40	99NBA	40	小偷王1	40	第二次机械人大战	50
信长野望	40	蚁哥正传	35	叮当猫赛车	40	狂热节拍	40	小偷王2	43	格斗料理	50
情书3	39	真人快打4	36	大金刚	40	麻雀王	40	游戏王2	70	钓鱼(振动)	70
飞龙拳	38	卡米罗	40	拉力赛车	45	顶级赛车	45	罐头怪兽	46	四驱车3	45
玛莉3	40	女神转生外传	36	大富翁	35	塞尔达传说	38	口袋弹珠台(振动)	96	魔法气泡外传	45
3D丛林冒险	35	大贝兽物语2	45	保龄球	40	口袋弹珠台	40	顶级赛车(振动)	96	99足球	40
血腥咆哮	39	女神转生外传二代	38	勇者斗恶龙	50	影舞者	40	昆虫博士2	58	虎鸽	35
口袋魔珠	40	黑超特勤组	40	炸弹人	60	蜥蜴人	42	海陆空大战2	37	松鼠大战	45
心跳回忆	61	坏玛莉2	52	炸弹人RPG	60	兔宝宝3	37	巴斯钓鱼	38	西部牛仔	35
心跳回忆(虹色青春)	61	格斗霸王	60	学级王	60	泡泡龙4	42	三国志2代	48	机甲宝(太阳版)	50
人猿泰山	55	怪兽GOGO	60	牧场物语2	55	孤岛的冒险者	45	WWF摔交	40	机甲宝(星星版)	50
大盗伍佑卫门	40	罗德岛战记	36	首都高校赛车	45	呼呦呼呦	43	J联盟足球	60		

GB手掌机合卡

003001	勇者斗恶龙，名侦探柯南，音速小子5	65
003002	勇者斗恶龙，三国志3，圣剑传说	65
003003	勇者斗恶龙，三国物语，新SD骑士外传	65
004001	第四次机械人大战(中)，太空战士4(中)，吞食天地(中)，三国志3(中)	65
005001	太空战士4(中)，吞食天地3(中)，三国志(中)，格斗天王96，圣斗士星矢	68
005002	96格斗之王，幽游白书，鬼男魁，成龙功夫，绝对无敌	34
006001	口袋妖怪(黄)，太空战士4(中)，魂斗罗6，N64玛莉，冒险岛2，忍者龟3	68
006002	96格斗王，95格斗王，饿狼3，幽游白书4忍者龟3，忍者龙剑传	45
007001	太空战士4(中)，太空战士外传(英文)，第二次机械人大战(中)，第一次机械人大战，皇家降魔录V，创世纪外传	68
007002	魂斗罗6，汤尼兔宝宝，冒险岛2，大坦克，炸弹杰克，打击方块，仓库番2	30
007003	96格斗，饿狼传说3，炸弹人2，魂斗罗6，冒险岛3，米老鼠4，蜡笔小新4	42
008001	心跳回忆2(彩)，口袋妖怪(黄)，三国志(中)，新机械人大战(中)，吞食天地3(中)，太空战士4(中)，口袋情人2，超魔神英雄传2	140
008002	格斗天王96，98世界杯足球，洛克人3，轰炸队3，雪人兄弟，口袋彩色龙，青蛙勇士，极速赛车	45
008003	格斗天王96，饿狼传说3，男儿当入樽，天使之翼，热血躲避球，绝对无敌，扑克王，俄罗斯方块	45
008004	热血足球，热血硬派，热血高校，热血快打，热血方块，热血保龄球，热血四驱车，热血网球	30
008005	96格斗天王，音速小子5，恐龙战队，沙漠风暴，幽游白书4，恐龙格斗，战斗忍者蛙，神龙传	44
009001	格斗天王96，格斗天王95，饿狼传说3，七龙珠(悟空飞翔传)，冒险岛2，玛莉医生，打砖块，坦克大战，锄大D	45
009002	第二次机器人大战，三国志(中文)，圣剑传说，魔界塔士2，女神转生外传2，鬼神降临，信长野望，骑士物语，大战争	63
009003	阿拉丁，沙漠风暴，汤姆，比利足球，唐老鸭2，热恋四驱车，网球，龙战士，仓库番	40
009006	口袋妖怪(黄)，女神转生外传，女神转生2，三国志3(中文)，吞食天地3(中文)，太空战士4(中文)，第二次机器人大战，七龙珠，天使之翼	96
009007	口袋妖怪(黄)，口袋妖怪(青)，口袋妖怪(绿)，口袋妖怪(红)，96格斗，太空战士4(中文)，三国志(中文)，大战争，信长野望	93
009008	地底虫，音速小子5，蓝色小精灵2，魂斗罗6，法拉力赛车，玛莉医生，炸弹杰克，摩托车大赛，俄罗斯方块	40
009009	太空战士4(中文)，三国志3(中文)，天外魔境3，超魔神英雄传，信长野望，大战争2，太空统治者(中文)，天外的来客，乱世英雄(中文)	70
009010	首都高赛车(彩)，青蛙历险(彩)，玛莉兄弟，炸弹杰克，玛莉医生，太空异形，热恋四驱，俄罗斯方块，打击方块	30
010001	太空战士4(中文)，第二次机器人大战(中文)，大富翁(中文)，三国志(中文)，吞食天地3(中文)，口袋侏罗纪(中文)，圣剑传说，咕噜咕噜魔法阵，魔界塔士2，秘宝传说，女神转生外传2	90
010002	格斗天王96，双截龙1，双截龙2，双截龙3，洛克人1，洛克人2，洛克人3，魂斗罗1，魂斗罗2，热血硬派	45
010003	口袋妖怪(青)，口袋妖怪(绿)，口袋妖怪(红)，第四次机器人大战，太空战士4，信长野望，玛莉医生，坦克大战，网球，炸弹杰克	65
010004	98FIFA，饿狼传说，热血排球，明星曲棍球，热血高校，实况揽球，实况明星足球，花式桌球，乒乓球大赛，大灰狼学高尔夫	40
011001	太空战士4，吞食天地3(中文)，第二次机器人大战(中文)，三国志3(中文)，信长野望2(彩色版)，大盗伍佑卫门2，恶魔城3，希望之剑，勇者传说，创世纪外传，领土模拟战	90
011002	饿狼传说3，格斗天王96，侏罗纪公园，NBA篮球，兔宝宝2，热血足球，双截龙3，智慧方块，打砖块，仓库番，坦克大战	45
011003	格斗天王96，格斗天王95，饿狼传说3，98四驱小子，N64玛莉，乱马1/2，超级玛莉兄弟，俄罗斯方块，玛莉医生，太空侵略者，出奇老鼠	45
011004	格斗天王96，饿狼传说3，悟空激斗传2，98街头赛车，魂斗罗，幸运猴子，超级玛莉兄弟，俄罗斯方块，玛莉医生，打击方块，挖金块	45
011005	96格斗天王，侏罗纪公园，新蓝色小精灵3，虎鸽2，新虎克船长，法拉利赛车，魂斗罗6，顽皮熊，大飞鸭奇遇记，捍卫战士2，科学怪人	44
011006	太空战士4(中文)，三国英雄传(中文)，三国志3(中文)，天神怪战，海陆空大战，第二次机器人大战，信长野望，鬼神降临，神机世界3，吞食天地3(中文)，太空大帝(中文)	70
012001	勇者斗恶龙(彩)，坏玛莉2(彩)，陆海空大战2(彩)，大富翁(彩)，英雄骑士传(彩)，口袋妖怪(黄)，新机器人大战(中文)，三国演义英雄传(中文)，太空战士4，音速小子5，泡泡龙2，N64玛莉	140
012002	口袋妖怪(黄)，口袋妖怪(绿)，口袋妖怪(红)，新机器人战士大决战，杰克DJ，游戏王，三国志(中文)，第二次机器人大战(中文)，太空战士4(中文)，95格斗，96格斗，饿狼传说	143
012003	海陆空大战2(彩)，太空战士4(中文)，大富翁(中文)，月影村的怪物，三二四驱车，吞食天地3(中文)，鬼太郎，三国志(中文)，勇者之剑，新机器人大战，魔界塔士，神魔大战	90
012004	96格斗，男儿当入樽2，轰炸超人3，魂斗罗，冒险岛3，雪人兄弟，米奇老鼠，超级玛莉兄弟，役满，打砖块，智慧方块，俄罗斯方块	45
012005	玛莉欧5，玛莉欧4，玛莉欧3，玛莉欧2，玛莉欧1，玛莉欧轰炸，玛莉医生，玛莉撞砖，玛莉耀西的蛋，玛莉迷魂车，玛莉小精灵，玛莉地道先生	68
012008	太空战士4(中)，口袋妖怪(黄)，口袋妖怪(红)，三国志3(中)，吞食天地3(中)，96格斗天王，天外魔境3，黑巴斯钓鱼王3，99机械人格斗，风靡全球的'比卡丘'(全球版)，太空战士5(中)，三国英雄传(中)	95
012009	吞食天地3(中文)，三国志3(中文)，第二次机器人大战(中文)，98世界杯足球(日文)，太空战士3代，大战争，金货玛莉2，信长野望，大金刚3代，泡泡龙3代，洛克人2，音超鼠4(新)	90
012010	三国志3(中文)，第四次机器人大战，信长野望，大战争，地球保卫战，魔界塔外传，沙特传说，帝国圣战士，超级玛莉欧，骑士物语，天神怪传，鬼神降临	78
013001	口袋妖怪(红)，口袋妖怪(绿)，口袋妖怪(蓝)，口袋妖怪(黄)，口袋里的大富翁(彩)，口袋里的情人2，口袋里的收藏品，口袋里的英雄骑士传(彩)，口袋里的勇者斗恶龙(彩)，口袋里的太空战士4，口袋里的第四次机器人大战(中文)，口袋里的侏罗纪(中文)，口袋里的天外魔境	140
014001	花木兰，格斗天王96，洛克人世界3，小叮当2，忍者龟3，魂斗罗2，乱马1/2，一对一篮球，BB战士，恶魔城，俄罗斯方块，打击方块，炸弹杰克，坦克	45
018001	第二次机械人大战(中文)，太空战士4(中)，三国志3(中)，情花降，超级玛莉，明星篮球，扑克方块，空手道专家，坦克大战，网球，泡泡鬼，宝石传说	72

注：凡编号为“005×××”即为5合1，“008×××”即为8合1，以此类推。以上所有GB卡免邮费。

华冕游戏机全国维修中心本维修中心拥有先进的进口检测设备，专业的维修工具和零配件，富有多年维修经验的技师，维修质量好、信誉佳、收费合理，服务周全。服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机24小时之内取机。外省服务也可邮寄修机，但必须事先电话联系。

华冕二手机服务
收购二手次世代游戏机
游戏机以旧换新业务（次世代）
出售二手次世代游戏机



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中西校对面。

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人：李欣
邮政编码：100009　电话：010－64077134

天天 游戏专卖

小攻略书

上帝也疯狂攻略书	银河之星攻略书	圣剑传说攻略书	燃烧战车完全版攻略书
宿命传说攻略书	盗墓者 2 攻略书	龙战士 3 攻略书	彩虹特工队攻略书
浪漫沙加攻略书	盗墓者 3 攻略书	心跳回忆起程之诗攻略书	98 拳皇攻略书
罗刹之剑/攻克机动队攻略书	寄生前夜攻略书	红警加强版攻略书	伦敦精灵探侦团/黑眼睛的诺亚攻略书
铁拳 3 攻略书	格兰蒂亚攻略书	恐龙危机攻略书	武士道烈传/天草降临攻略书
生化危机 1 攻略书	天诛/绝地风暴攻略书	机器人大战 F 完结/机器人大战 CB 攻略书	异度装甲攻略书
生化危机 2 攻略书	胜利十一人 3 完美版攻略书	3D 饿狼/恶魔战士 3 攻略书	野战兵团 2
太空战士 8 攻略书	灵魂黑客攻略书	梦幻模拟战 4 + 5 攻略书	前线任务 3
太空战士 7 攻略书	影牢/钟楼 2 攻略书	雅典娜攻略书	捉猴啦
太空战士 6 攻略书	舞王 2 攻略书	寂静岭/快刀攻略书	太阁立志传 3
封神演义攻略书	三国志 6 攻略书	汪达尔之心攻略书	生化 3
恶魔城/第五元素攻略书	幻想水浒传 2 攻略书	皇牌空战 3 攻略书	女神异闻录 2
武藏传攻略书	星之海洋攻略书	罗刹之剑攻略书	枪神

小攻略每本 4元 邮费 2元

大攻略书	单价
超秘技宝典攻略书(16 开,96 页,黑白,DC、PC、PS、SS、N64、NEO、GEO)	33 元
99 年秋金手指宝典攻略书(16 开,159 页,黑白,PS、SS、N64)	38 元
胜利十一人实况 4 攻略书(32 开,100 页,黑白)	13 元
PC 泰伯利亚之日攻略书(16 开,159 页,黑白,附送 1 张资料盘)	30 元
生化危机Ⅲ攻略书(156 页全彩)	45 元
机器人大战 F 完结篇攻略书(122 页全彩)	45 元
太空战士 8 全流程攻略书(100 页全彩)	35 元
太空战士 8 全流程攻略书(100 页黑白)	15 元
幻想传说攻略书(155 页全彩)	50 元
寄生前夜攻略书(112 页全彩)	45 元
武藏传攻略书(155 页全彩)	45 元
大航海时代攻略书(187 页黑白)	45 元
生化危机 1 + 2 攻略书(129 页全彩)	50 元
寂静岭攻略书(98 页黑白)	30 元
特勤机甲队攻略书(111 页全彩)	35 元
莱盖亚传说攻略书(207 页全彩)	45 元
圣剑传说攻略书(107 页黑白)	20 元
生化危机 3 攻略书(156 页黑白)	20 元
PS 金手指第五弹密码书(32 开、122 页、300 余种游戏密码)	20 元
SS 金手指密码书(32 开、155 页、300 余种游戏密码)	30 元
99 拳皇格斗技(145 页黑白)	30 元
99 拳皇格斗技(145 页全彩)	40 元
PS 恐龙危机等 17 种游戏攻略书(402 页黑白)	19 元
PS 寄生前夜等 21 种游戏攻略书(370 页黑白)	16 元
PC 拳皇 99 等 20 种游戏攻略书(330 页黑白)	16 元
PC 魔法门英雄无敌 3 等 30 种游戏攻略书(408 页黑白)	20 元
PC 横扫千军一王国风云等 26 种游戏攻略书(392 页黑白)	20 元
PC 沙丘 2000 等 18 种游戏攻略书(391 页黑白)	18 元
PC 帝国、星际等 25 种游戏攻略书(398 页黑白)	20 元
PC 破碎虚空攻略书(96 页全彩)	15 元
PC 正版游戏破碎虚空(4CD、带说明)	49 元
PC 正版游戏虚拟人生(带说明)	35 元
PC 正版游戏便利商店(带说明 1CD)	19 元
PC 正版生化危机 2 完全中文版克莱尔(1CD 带说明)	38 元
PC 正版游戏生化危机 2 完全中文版里昂(2CD 带说明)	38 元
PC 正版游戏梦游美国(带说明 1CD)	30 元
GB 新攻略五合一	25 元
过期游戏志(25、43、44、45、46、47、48、94、95、103、105、109 期)	35 元

邮费均 5 元

PS 配件

PS 专用包(黑色)	50 元 20 元
PS 专用跳舞地毯	80 元 20 元
PS 专用振动椅垫(可按摩用)	280 元 50 元
PS 专用振动背心	140 元 15 元

PS 正版盘(邮费:10 元/套),太空战士 8(4CD)680 元;铁拳 3,370 元;武藏传(游戏,资料各 1 张)370 元;97 拳皇 360 元;

PC 正版游戏:过山车大亨(带说明,1CD)50 元;自由与荣耀(带说明,1CD)85 元;轰炸超人(带说明,1CD);樱花飞舞时 2(带说明,4CD)38 元;达摩(2CD)39 元;街头足球(1CD)38 元;心跳回忆(带说明,2CD)38 元;PC 正版游戏邮费一律 15 元。

动画 VCD 目录册 2 元 1 元　　PS 游戏目录册(1200 种游戏)7 元 2 元　　PS、SS 配件价目表 1 元 1 元　　DC 硬件、软件目录册 1 元 1 元　　N64 卡目录册 1 元 1 元

地址:北京市东城区东直门内大街 149 号(乘 106、107 路电车东内小街下车,24 路东直门内大街下车)邮编:100007

收款人:汤卫民　　电话:(010)84010216　　通州区店:1. 玉带河大街 147 号

电话:(010)69519621(邮购咨询热线)　　通州区店:2. 新华大街潞州商城一楼　联系人:田英珍





电子游戏原画设定6

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于11月中旬出版发行《电子游戏原画设定6》。

本书以美少女原画为主，介绍大家熟悉的动漫、游戏中的角色，还将继续介绍“高达”机体的第4部分及最新游戏的原画资料。每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有文字介绍，图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏、临摹和收藏。

本书定价：25元，16开本，224页。其中彩色48页，用进口铜版纸；黑白176页，用进口胶版纸精印。

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65010344　(010)64447183

天津 新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售：

1、索尼 PS、土星 SS,各型号主机及周边配制(老节目 3 张/10 元)
2、彩色、夜光、黑白 GB 机(百余种卡)
3、十六位世嘉Ⅱ型机(全兼容、双制式)(百余种节目)
4、八位机(50 元/台)学习机(95 元/台)(百余种节目)
5、日本动画卡通片(百余种节目)

欢迎国内软件及各种游戏机配置直接厂商合作 13802089809

服务: 另在新光大量收购超任、索尼、土星、及专业维修索尼、土星、超任机,并有二手买卖业务。

十一年的经营史，您会感到有信誉和安全感,每天都有新产品,每天都有新节目。

新光专卖:和平区滨江道 91 号
电话:27128075　劝业场至解放桥中间
大明专卖:南开三马路 20 号
电话:90951367　天津商场往南 200 米

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年12月1日~2000年1月1日)

本店所售GB卡均免邮费,目录所登价格即为实际汇款金额

华冕GB专营店专营GB手掌机配件和卡带,黑白单卡、合卡、彩色单卡、合卡,样样俱全,价格低。GB卡以旧换新(仅限本店所购卡,因特殊原因外省顾客不可换卡)　服务咨询电话:64077134　联系人:李欣　地址:鼓楼东大街177号

华冕次世代游戏机专营店专营索尼游戏站、土星128位DC机及配件。购物环境舒适,品种全、价格低、服务好、质量保证,新金手指密码免费赠送。　服务咨询电话:64053225　地址:鼓楼东大街179号

		单价	邮费
GB手掌机	原装GAME BOY彩色手掌机(配原装电池)	520	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机(配原装电池)	285	20
	原装GAME BOY夜明超薄手掌机(配原装电池)	390	20

GB手掌机单卡

格斗类		97FIFA足球	21	口袋恋爱	25	化石创世	50	星际战争	25	木偶奇遇记	21	真实的谎言	24
铁拳3	34	98FIFA足球	23	超魔神英雄传	25	大贝兽物语	25	牧场物语	25	口袋妖怪大竞赛	32	动物乐园	21
95格斗王	23	胜利11人足球	26	侏罗纪(中)	58	高气压术	25	第二次机械人(中)	33	大力工头	22	摩登原始人	21
96格斗王	23	卡比之星	24	忍空	21	鬼太郎	25	大海战	22	阿拉丁	21	恶魔城	21
97格斗王	66	四驱车1	25	鸡蛋仔俱乐部	22	天外魔境2	26	三国志(中)	25	洛克人4	20	机械战警3	21
饿狼传说2	23	四驱车2	25	恐龙蛋	22	西游记	22	沙漠风暴	24	洛克人5	24	异形3	22
饿狼传说3	23	J联盟足球	21	养成机械人	40	无敌金刚	22	**动作ACT类/射击类**		洛克人8	26	上尉密令	22
斩红郎无双剑	28	荣光足球	21	热血高校	22	悟空飞翔传	25	特殊警察	35	侏罗纪公园	22	名侦探柯南	25
街霸2	23	F—1赛车	24	**RPG类**		游戏王	40	空中霸王	30	鸟人战队	21	名侦探柯南2	25
世界英雄	24	叮当赛车	22	圣剑传说	36	复刻版3	35	忍者龙剑传	22	花木兰	25	小鬼当家	22
幽游白书1、2、3、4	24	钓鱼	25	光之继承者	36	数码怪兽	75	大金刚	24	蚯蚓战士	21	蜘蛛人	22
真人快打3	22	爆钓列传	26	王国物语	36	魔法骑士2	40	大金刚3	24	丛林冒险	21	死亡禁区	22
快打功夫	22	国际象棋	22	公主钟声	36	魔法骑士3	40	魂斗罗	22	玛莉3	27	无赖战士	24
魁男塾	22	GOGO赛车	25	月影村的怪物	25	魔法阵	40	怒之要塞2	22	玛莉6	25	激龟2代	25
GB快打	22	天使之翼	21	暗黑封印	25	超斗士激传	25	忍者神龟3	22	玛莉7	25	双截龙	22
杀手学堂	21	3D暴力摩托	25	吞食天地3(中)	23	恶魔城传说	22	X超人	25	炸弹人	21	狮子王	22
体育类		钓鱼先生	28	太空战士(中)	30	龙之封印	24	玩具总动员	21	虎鸽	21	人猿泰山	25
篮球飞人2	21	泡泡龙	22	口袋妖怪(红)	25	**SLG类战略**		妖怪二代	22	恐龙猎人	21	空牙	23
滑板小子	23	炸弹人1、2、3、4	22	口袋妖怪(绿)	25	SD机械人大战	36	热血硬派	22	蝙蝠侠	21	007	25
99冰球	26	**养成类**		口袋妖怪(青)	25	98海战	23	风中奇缘	21	索尼克5	21		
NBA JAM	22	美少女战士	21	口袋妖怪(紫)	60	国道物语	22	鬼马小精灵	21	索尼克6	21		
96NBA	23	桃太郎电铁	25	口袋妖怪(黄)	32	海陆空大战	25	幸运的卢克	21	复仇者	26		

GB彩色单卡

游戏王	43	垂钓巴斯鱼	40	吉米过去篇	40	99NBA	40	小偷王1	40	第二次机械人大战	50
信长野望	40	蚁哥正传	35	叮当猫赛车	40	狂热节拍	40	小偷王2	43	格斗料理	50
情书3	39	真人快打4	36	大金刚	40	麻雀王	40	游戏王2	70	钓鱼(振动)	70
飞龙拳	38	卡米罗	40	拉力赛车	45	顶级赛车	45	罐头怪兽	46	四驱车3	45
玛莉3	40	女神转生外传	36	大富翁	35	塞尔达传说	38	口袋弹珠台(振动)	96	魔法气泡外传	45
3D丛林冒险	35	大贝兽物语2	45	保龄球	40	口袋弹珠台	40	顶级赛车(振动)	96	99足球	40
血腥咆哮	39	女神转生外传二代	38	勇者斗恶龙	50	影舞者	40	昆虫博士2	58	虎鸽	35
口袋魔珠	40	黑超特勤组	40	炸弹人	60	蜥蜴人	42	海陆空大战2	37	松鼠大战	45
心跳回忆	61	坏玛莉2	52	炸弹人RPG	60	兔宝宝3	37	巴斯钓鱼	38	西部牛仔	35
心跳回忆(虹色青春)	61	格斗霸王	60	学级王	60	泡泡龙4	42	三国志2代	48	机甲宝(太阳版)	50
人猿泰山	55	怪兽GOGO	60	牧场物语2	55	孤岛的冒险者	45	WWF摔交	40	机甲宝(星星版)	50
大盗伍佑卫门	40	罗德岛战记	36	首都高校赛车	45	呼呦呼呦	43	J联盟足球	60		

GB手掌机合卡

003001	勇者斗恶龙,名侦探柯南,音速小子5	65
003002	勇者斗恶龙,三国志3,圣剑传说	65
003003	勇者斗恶龙,三国物语,新SD骑士外传	65
004001	第四次机械人大战(中),太空战士4(中),吞食天地(中),三国志3(中)	65
005001	太空战士4(中),吞食天地3(中),三国志(中),格斗天王96,圣斗士星矢	68
005002	96格斗之王,幽游白书,魁男塾,成龙功夫,绝对无敌	34
006001	口袋妖怪(黄),太空战士4(中),魂斗罗6,N64玛莉,冒险岛2,忍者龟3	68
006002	96格斗王,95格斗王,饿狼3,幽游白书4忍者龟3,忍者龙剑传	45
007001	太空战士4(中),太空战士外传(英文),第二次机械人大战(中),第一次机械人大战,皇家降魔录V,创世纪外传	68
007002	魂斗罗6,汤尼兔宝宝,冒险岛2,大坦克,炸弹杰克,打击方块,仓库番2	30
007003	96格斗,饿狼传说3,炸弹人2,魂斗罗6,冒险岛3,米老鼠4,蜡笔小新4	42
008001	心跳回忆2(彩),口袋妖怪(黄),三国志(中),新机械人大战(中),吞食天地3(中),太空战士4(中),口袋情人2,超魔神英雄传2	140
008002	格斗天王96,98世界杯足球,洛克人3,轰炸队3,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,极速赛车	45
008003	格斗天王96,饿狼传说3,男儿当入樽,天使之翼,热血躲避球,绝对无敌,扑克王,俄罗斯方块	45
008004	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	30
008005	96格斗天王,音速小子5,恐龙战队,沙漠风暴,幽游白书4,恐龙格斗,战斗忍者蛙,神龙传	44
009001	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,七龙珠(悟空飞翔传),冒险岛2,玛莉医生,打砖块,坦克大战,锄大D	45
009002	第二次机器人大战,三国志(中文),圣剑传说,魔界塔士2,女神转生外传2,鬼神降临,信长野望,骑士物语,大战争	63
009003	阿拉丁,沙漠风暴,汤姆,比利足球,唐老鸭2,热恋四驱车,网球,龙战士,仓库番	40
009006	口袋妖怪(黄),女神转生外传,女神转生2,三国志3(中文),吞食天地3(中文),太空战士4(中文),第二次机器人大战,七龙珠,天使之翼	96
009007	口袋妖怪(黄),口袋妖怪(青),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),96格斗,太空战士4(中文),三国志(中文),大战争,信长野望	93
009008	地底虫,音速小子5,蓝色小精灵2,魂斗罗6,法拉力赛车,玛莉医生,炸弹杰克,摩托车大赛,俄罗斯方块	40
009009	太空战士4(中文),三国志3(中文),天外魔境3,超魔神英雄传,信长野望,大战争2,太空统治者(中文),天外的来客,乱世英雄(中文)	70
009010	首都高赛车(彩),青蛙历险(彩),玛莉兄弟,炸弹杰克,玛莉医生,太空异形,热恋四驱,俄罗斯方块,打击方块	30
010001	太空战士4(中文),第二次机器人大战(中文),大富翁(中文),三国志(中文),吞食天地3(中文),口袋侏罗纪(中文),圣剑传说,咕噜咕噜魔法阵,魔界塔士2,秘宝传说,女神转生外传2	90
010002	格斗天王96,双截龙1,双截龙2,双截龙3,洛克人1,洛克人2,洛克人3,魂斗罗1,魂斗罗2,热血硬派	45
010003	口袋妖怪(青),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),第四次机器人大战,太空战士4,信长野望,玛莉医生,坦克大战,网球,炸弹杰克	65
010004	98FIFA,饿狼传说,热血排球,明星曲棍球,热血高校,实况搅球,实况明星足球,花式桌球,乒乓球大赛,大灰狼学高尔夫	40
011001	太空战士4,吞食天地3(中文),第二次机器人大战(中文),三国志3(中文),信长野望2(彩色版),大盗伍佑卫门2,恶魔城3,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领士模拟战	90
011002	饿狼传说3,格斗天王96,侏罗纪公园,NBA篮球,免宝宝2,热血足球,双截龙3,智慧方块,打砖块,仓库番,坦克大战	45
011003	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,98四驱小子,N64玛莉,乱马1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,出奇老鼠	45
011004	格斗天王96,饿狼传说3,悟空激斗传2,98街头赛车,魂斗罗,幸运猴子,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,打击方块,控金块	45
011005	96格斗天王,侏罗纪公园,新蓝色小精灵3,虎鸽2,新虎克船长,法拉利赛车,魂斗罗6,顽皮熊,大飞鸭奇遇记,捍卫战士2,科学怪人	44
011006	太空战士4(中文),三国英雄传(中文),三国志3(中文),天神怪战,海陆空大战,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,神机世界3,吞食天地3(中文),太空大帝(中文)	70
012001	勇者斗恶龙(彩),坏玛莉2(彩),陆海空大战2(彩),大富翁(彩),英雄骑士传(彩),口袋妖怪(黄),新机器人大战(中文),三国演义英雄传(中文),太空战士4,音速小子5,泡泡龙2,N64玛莉	140
012002	口袋妖怪(黄),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(红),新机器人战士大决战,杰克DJ,游戏王,三国志(中文),第二次机器人大战(中文),太空战士4(中文),95格斗,96格斗,饿狼传说	143
012003	海陆空大战2(彩),太空战士4(中文),大富翁(中文),月影村的怪物,三二四驱车,吞食天地3(中文),鬼太郎,三国志(中文),勇者之剑,新机器人大战,魔界塔士,神魔大战	90
012004	96格斗,男儿当入樽2,轰炸超人3,魂斗罗,冒险岛3,雪人兄弟,米奇老鼠,超级玛莉兄弟,役满,打砖块,智慧方块,俄罗斯方块	45
012005	玛莉欧5,玛莉欧4,玛莉欧3,玛莉欧2,玛莉欧1,玛莉欧轰炸,玛莉医生,玛莉撞砖,玛莉耀西的蛋,玛莉迷魂车,玛莉小精灵,玛莉地道先生	68
012008	太空战士4(中),口袋妖怪(黄),口袋妖怪(红),三国志3(中),吞食天地3(中),96格斗天王,天外魔境3,黑巴斯钓鱼王3,99机械人格斗,风靡全球的'比卡丘'(全球版),太空战士5(中),三国英雄传(中)	95
012009	吞食天地3(中文),三国志3(中文),第二次机器人大战(中文),98世界杯足球(日文),太空战士3代,大战争,金货玛莉2,信长野望,大金刚3代,泡泡龙3代,洛克人2,音超鼠4(新)	90
012010	三国志3(中文),第四次机器人大战,信长野望,大战争,地球保卫战,魔界塔外传,沙特传说,帝国圣战士,超级玛莉欧,骑士物语,天神怪传,鬼神降临	78
013001	口袋妖怪(红),口袋妖怪(绿),口袋妖怪(蓝),口袋妖怪(黄),口袋里的大富翁(彩),口袋里的情人2,口袋里的收藏品,口袋里的英雄骑士传(彩),口袋里的勇者斗恶龙(彩),口袋里的太空战士4,口袋里的第四次机器人大战(中文),口袋里的侏罗纪(中文),口袋里的天外魔境	140
014001	花木兰,格斗天王96,洛克人世界3,小叮当2,忍者龟3,魂斗罗2,乱马1/2,一对一篮球,BB战士,恶魔城,俄罗斯方块,打击方块,炸弹杰克,坦克	45
018001	第二次机械人大战(中文),太空战士4(中),三国志3(中),情花降,超级玛莉,明星篮球,扑克方块,空手道专家,坦克大战,网球,泡泡鬼,宝石传说	72

注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。

华冕游戏机全国维修中心本维修中心拥有先进的进口检测设备,专业的维修工具和零配件,富有多年维修经验的技师,维修质量好、信誉佳、收费合理,服务周全。服务承诺:80%的坏机立等可取,20%的坏机24小时之内取机。外省服务也可邮寄修机,但必须事先电话联系。

华冕二手机服务

收购二手次世代游戏机

游戏机以旧换新业务(次世代)

出售二手次世代游戏机



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010-64077134

北京心跳游戏精品店

CAPCOM 世界销量极高的软件系列生化危机将会在今月推出 DC 版。另外，街机巨作僵尸地带会给玩家超越街机的视觉感受，本月还为广大游戏迷带来经典街机足球力作 VR 前锋 2000DC，电脑战机、街霸 3 和期待已久的恐怖大作 D 之食卓 2，相信一定会给您带来无限的乐趣。

继续为您提供 DC 租、换盘业务	特别推荐：大容量 DC 记忆卡 420 元
DC 主机(原机配置) 1430 元 送精美 DC 钥匙链	(等于 4 块 DC 普通记忆卡并可与电脑相连接)
特价 DC 盘：神机世界 320 元 世嘉拉力 Ⅱ 310 元	DC 原装 6 键格斗手柄(内带振动)

DC 光线枪	450 元	DC 电脑连接器 VGA 原装	680 元	PS 原装手柄	60 元
DC 方向盘	450 元	DC 电脑连接器 VGA 组装	150 元	PS 原装记忆卡(日产)	240 元
DC 普通记忆卡	180 元	DC 超强电脑连接器 VGA	260 元	PS 专用 PDA	380 元
DC 振动器	160 元	DC S 端子线	40 元/条	PS 原装手台(摇杆)	130 元
DC 手柄	200 元	DC RGB 线	60 元/条	SNK 彩色手掌机 送原装卡一盘(任挑)	950 元
DC 专用手台(摇杆)	260 元	PS 主机特新款	1180 元	DDR 跳舞垫	80 元
DC 钓鱼杆 + 盘	780 元	PS 机专用功放	680 元	BEAT MANIA 打碟掌机	280 元
DC 枪 + 盘一套	850 元	PS 生化危机手柄	280 元	电车 GO 专用摇杆	680 元
DC 专用飞行摇杆	550 元	PS 原装振动手柄	115 元		

天野喜孝画集 飞天，	作者：天野喜孝	超时空要塞	作者：美树本晴彦	新世纪 EVA 画集	作者：贞本义行
天野喜孝画集 魔天，	作者：天野喜孝	樱大战	作者：藤岛康介	格斗王资料设定	
天野喜孝空想画集	作者：天野喜孝	梦幻模拟战	作者：漆原智志	铁拳 3 资料设定	
最终幻想世界	作者：天野喜孝	士郎正宗全作品集	作者：士郎正宗	高达系列资料设定	

关于日本原装画集因种类繁多，只能打出部分画集目录，有意的爱好者可随时与本店联系。全目录 10 元/张，另：如信件请附回邮信封，写好地址，邮编及邮票。

批发 零售 邮购 预定



地址：北京市交道口东大街 172 号 邮编 100007 联系人：郑洋、郑志刚

电话：(010)64021541 E-mail:heartnet@public3.bta.net.cn

© 1994,1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

《热爆劲舞实战秘笈教学》
+
《热爆劲舞完全足谱攻略本》

《热爆劲舞 DDR》(Dance Dance Revolution)是日本 KONAMI 公司自《心跳回忆》后推出得又一款风靡全球的游戏，游戏要求玩家根据游戏音乐的节拍翩翩起舞，分别对应有大型街机游乐器、SONY PS 家用游乐器及 PC 电脑。此游戏一经推出後立即风靡日本、香港及台湾等地区，成为青少年及白领青年时尚娱乐的新宠，更有女性玩家以此为健美减肥的良方。现《热爆劲舞 DDR》已经在国内迅速走红，越来越多的青少年加入到此游戏中来，为了更加推广普及此项娱乐运动，上海华东书局与台湾太阳休闲台联合推出《热爆劲舞实战秘笈教学 VCD》，此产品包括《热爆劲舞完全足谱攻略》和一张 VCD，VCD 收录了《热爆劲舞》日本全国大赛实况、《热爆劲舞》日本全国大赛花絮、《热爆劲舞》台湾梦幻之星杯大赛报导、《热爆劲舞》游戏完全秘技教学、《热爆劲舞》真人示范教学等精彩内容。

规格：VCD 一张和攻略本

攻略本为 32 开，全书 220 页，内页 212 页采用 120 克胶版纸双色印刷

8 页彩色采用 128 克进口铜版纸印刷

邮购价：VCD + 攻略本一套 30.8 元(含邮费)



《东京电玩展 99 秋实况报道 VCD 特辑》

东京电玩展为全球最大的游戏展览盛会之一，而今年 9/17－9/19 日在日本东京举办的东京 99 秋季电玩展被称为本世纪末最盛大的游戏展，共有 75 家游戏厂商参展，共展出超过 385 款以上的各种最新游戏，最为引人注目的就是 PS2 主机发表会和新作公开。为了让国内的玩家也能亲眼目睹这一游戏盛会，台湾游戏 Y 世代电视节目组亲赴日本拍摄了这次电玩展的实况报道特辑，并配合全彩报道图书，为国内玩家做全方位的报道。指定华东书局为大陆地区唯一独家代理。

规格：VCD 两张和图书特辑《东京电玩展 99 秋实况报道特辑》大 16 开，全书 128 页，全彩印刷

内容：VCD 内容为东京 99 秋季电玩展实况拍摄报道

图书特辑内容：

目光焦点｜｜PS2 发表会 & 专用新作详细分析

具细非遗｜｜新作发表 & 瞩目游戏滴水不漏，全方位分析介绍

艳光四射｜｜会场出展摊位导览小姐全力入境

热情洋溢｜｜场内、外玩家大介绍

邮购价：双 VCD + 图书特辑一套共 32 元(含邮费)

以上产品邮购地址：上海华东书局（上海市文庙路 120 号）邮编：200010

电话：(021)63680114

63780159

重庆仙童电玩俱乐部

批发零售：原装索尼(PS)各种型号主机及周边配件、软件、世嘉 DC 全套、任天堂 GB 机。另有 98、太八系列钥匙扣、挂画、布画等新品，质优价廉，可供选购。

GB 卡	单价	会员价	街霸	30	25	新高达 0079	6CD
迷你四驱车	30	25	足球 98	30	25	高达 0080	3CD
三国英雄传	30	25	昆虫博士	35	30	高达 0083	6CD
口袋妖怪(1、2、3)	30	25	牧场物语	30	25	高达 2	17CD
风中奇缘	30	25	爆钓烈传翔	35	30	高达 G	17CD
洛克人 5 代	30	25	口袋恋爱	35	30	高达 V	17CD
音速小子 6 代	30	25	超魔神英雄传	40	35	高达马沙反击	2CD
95 格斗	30	25	太空战士 4(中/日)	40	35	高达 W 战争回忆	4CD
泡泡龙	30	25	暗黑封印	40	35	W 高达剧场版	2CD
篮球飞人	30	25	洛克人 8 代(彩)	50	45	SD 高达 CG	1CD
国际象棋	30	25	勇者斗恶龙(彩)	55	50	超时空要塞 2(金)	6CD
地下杀人事件	30	25	未来篇(彩)	55	50	超时空要塞 7	4CD
月影村怪物	30	25	破坏城市(彩)	55	50	电脑战队	3CD
战场之狼	30	25	口袋卡片 6 袋(彩)	60	55	学校幽灵	6CD
SD 机器人完结篇(彩)	50	45	荒野大镖客(彩)	60	55	不思议游戏青龙篇	9CD
圣剑传说	50	45	真人快打(彩)	60	55	罗德岛·英雄骑士	9CD
铁拳 3	50	45	罗德思岛战记(彩)	60	55	水晶国传说	3CD
音乐节拍(彩)	45	40	天使(彩)	70	65	北斗神拳	2CD
实况足球 2(彩)	60	55	恶魔(彩)	70	65	少女革命	13CD
光之继承者	50	45	牧场物语 2(彩)	70	65	勇者斗恶龙	10CD
模拟大富翁	50	45	心跳回忆(体育篇、彩)	65	60	吸血鬼美夕	12CD
第三次机器人大战(彩)	70	65	心跳回忆(文艺篇、彩)	65	60	梦幻骑士 L	5CD
三国志 2(彩)	55	50	97 格斗	85	80	侍魂 斩魔传	1CD
西游记	30	25	银河之星(中)	85	80	尼克斯战记	6CD
顶级赛车(彩)	50	45	VCD			青之 6 号(1-3 集)	3CD
格斗 2000(彩)	50	45	哥布拉大决战		2CD	特遣队	6CD
孤岛冒险(彩)	60	55	心跳回忆		2CD	头文字 D	9CD
第二次机器人大战	40	35	99 格斗		1CD	青涩宝贝	6CD
96 格斗	40	35	浪客剑心-追忆篇		4CD	青空少女队	2CD
口袋妖怪(黄)	40	35	怪医秦博士		1CD	鲁邦三世	2CD
滑板小子	40	35	生化危机 3		1CD	福星小子	2CD
萨尔达传说(彩)	50	45	火宵之月		2CD	城市猎人	2CD
侍魂	30	25	高达 0079		16CD		

GB 卡免邮费，两件以上享受会员价，PS 碟 5 元/张，动画 VCD8 元/张，5 张起邮，免邮费。人物手办价格见 10 期电软。PS 碟、VCD 每周均有新品，欢迎来函来电查询。



本店绝不出售翻新机及更换光驱的主机

地址：重庆市渝中区较场口石灰市 4 号 邮编：400010

电话：023-63741116 传真：023-63818453

99 年电子电脑报刊合订本联合征订

书名	定价
99 年《电脑报》合订本(上下册)	35
99 年《电子报》合订本(上下册)	35
99 年《软件报》合订本	38
99 年《电子电脑报》合订本(上下册)	44
99 年《电子文摘报》合订本(上下册)	35
99 年《家庭电子》合订本	33
99 年《北京电子报》合订本(上下册)	32
99 年《音响技术》合订本	32
99 年《家电检修技术》合订本	43
99 年《家电维修》合订本(上下册)	38
99 年《音响维修》合订本(上下册)	40
99 年《电视机维修》合订本(上下册)	40
99 年《录像机维修》合订本(上下册)	40
99 年《汽车电器维修》合订本(上下册)	40
99 年《软件发烧友》合订本	48
99 年《软件与光盘》合订本(上下册)	50
99 年《大众软件》合订本(全套四册)	76
99 年《电子游戏软件》合订本(上下册)	56
99 年《电子制作》合订本	38
99 年《电子工程师》合订本	60
99 年《电子游戏与电脑游戏》合订本(上下册)	56
99 年《电脑爱好者》合订本(全套 4 册)	70
99 年《家用电脑与游戏天地》合订本(上下册)	52
99 年《电脑游戏攻略》合订本	25
99 年《电脑电子 GAME 之家》合订本(上下册)	56
99 年《电脑编程技巧与维护》合订本	80
99 年《中国电脑教育报》合订本(上下册)	50
99 年《无线电与电视》合订本	58
99 年《无线电技术》合订本(全套 12 册)	300
99 年《无线电制作》合订本(全套 6 册)	72
99 年《今日网络》合订本(全套 12 册)	240
99 年《今日电脑》合订本(全套 12 册)	216

请将购书款及邮寄费(书款的 15%)汇至：重庆建新东路 42 号重庆科潮电子图书有限公司，邮编：400020，联系人：张晓强。备有目录函索即寄。

安徽 合肥

游戏之屋 电玩专营店

开业 3 周年店庆(1996-1999)

本店自 1996 年 12 月 18 日开业。承蒙广大玩家的鼎力支持，才得以发展至今。为感谢广大玩家的厚爱，本店在店庆期间（12 月 10 日-12 月 20 日），所有商品均降价销售，且所有 PS 碟均“买一赠一”。欢迎广大玩家届时光临。

另：本店店庆期间，所有对外邮购商品也以优惠价格出售。欢迎来电来信查询。(来信请附回邮信封及邮资)。

本店现存二手土星机均以 400 元/台（免邮费，配双手柄及电源、AV 线）对外办理邮购，望广大玩友踊跃购买。

地址：合肥市红星路 36 号(商之都向东 80 米)

邮编：230001 电话：(0551)2661691 联系人：杨健

游戏之屋四海电玩精品店

地址：合肥市安庆路 143 号 电话：(0551)2644285

电玩之友游戏机专营店

电玩之友是玩友的朋友，在将告别 99 喜迎 2000 年的来临之际，我店将更好的为各位玩友服务，继续提供如下商品：

主机：DC、N64、PS、SS、MD、FC GG、GB、NGPC

配件：各种主机周边设备，有电源、手柄、方向盘、VCD 卡、记忆卡、舞垫等。

软件：各机种软件、卡带几百种

另外：本店将继续开展二手业务及各种游戏机主机、光头的维修，欢迎来人来函联系。

地址：沈阳市大东区东顺城街十七号

小商品大世界北楼家用电器商场一楼 A 区 03 档

邮政编码：110042 联系人：祝龙 电话：13904022630

电话/传真：024-24326836 晚间电话：024-88207339

探索游戏奥秘 走进万和一族 探索游戏奥秘 走进万和一族

万和专业维修中心 面向全国玩友 (010) 84011052

1 维修各种游戏主机，配件，修 PS、SS 主板，修理或更换电源板、直读 IC、激光头，手柄插口失灵等，GB 各种机型的影像不出，电源插口损坏。MD 主机的各种问题。

2 配件齐全，检测设备先进，保证修理质量，修完后均配有修理保修单。

3 专业修理人员数名，技术精湛，业务道德素质高，修理迅速，收费合理。

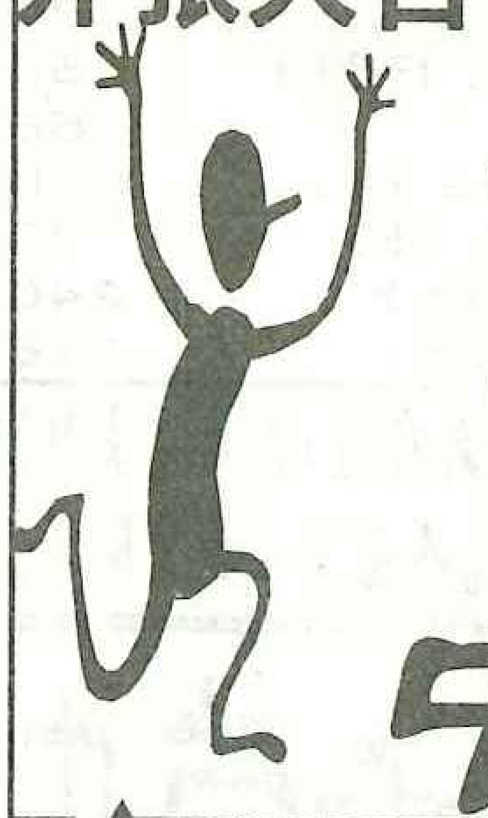
4 本市玩友维修，小毛病立等可取，复杂的不超过三天。外地修机不超过 15 天。附电话者。

部报分价							
	修 PS 光头	60	加 PS 直读 IC	40	GB 电源修理	40	外地玩友只寄要修物品来即可，勿连配件一同寄来。切记，切记。否则，如有问题，后果自负。感谢您的支持。
	换 PS 光头	350	PS 电源修理	40	MD 机修理	10	

1994-2000 北京万和一族电子销售中心

诚征各地经销商，共同开创，万和游戏销售网

开张大吉



- 收购各种游戏产品，即可按质定价，当场付款，也可将物品委托于于我们帮你代卖。______ **方式灵活**
- 各种二手游戏产品，MD、GB、SFC、SS、PS，从几十远到几百元品种繁多，价格便宜。质量保证。______ **物超所值**
- 近二十平米的独立营业场所，专业的服务人员为你介绍演示。维修中心提供您强大的售后服务。______ **安心挑选**

中古货专卖店

定有收获

配件大全

汇款地址：北京东四邮局630信箱 陈光（收） 邮编：100010 电话：（010）64037924

因 PS，GB 主机价格近期浮动不定，为保证玩友利益，请玩友购买前来电询问。84011052 或 68478800 呼 7705

PS 索尼配件

品名	价	邮费	品名	价	邮费	品名	价	邮费	品名		
北通铁手振动光枪	70	20	北通鼠标	37	15	PS 脚踏振动大枪	145	20	PS AV 线	10	6
北通铁手退膛式振动枪	110	20	北通月牙振动柄	70	13	PS 黑色多用背包	64	18	PS S 端子线	10	6
北通大摇杆	110	30	北通野牛振动柄	80	13	口袋匙扣记忆卡 1M	35	8	PS RGB 线	12	6
北通小精灵摇杆	50	20	日本原装 PS/SS 大摇杆	125	30	口袋匙扣记忆卡 2M	45	8	PS 手柄延长线	12	6
北通 8X1 小摇杆	50	20	赛车专用振动手柄	90	13	PS 记忆卡 8M	62	8	PS 振动脚踏方向盘	215	30
北通振动方向盘带脚踏	218	30	PS 微型跳舞地毯	50	13	PS 记忆卡 16M	80	8	PS R5 手柄	80	13
北通 1M IC 记忆卡彩色	32	8	PS 大跳舞地毯	60	30	PS 绝招王手柄	55	13	PS/电脑双用手柄	60	13
北通 1M 记忆卡彩壳	35	8	PS 街机版音乐吉它	165	40	PS 电影卡	200	15	PS 枪线	30	6
北通 3AV 转接器	26	10	PS 无线遥控振动手柄	230	20	PS V 型四分插	85	15			
北通转换电源功率强大	18	10	PS 无线遥手柄	78	20	仿原装记忆卡 1M	25	8			
北通金手指卡	30	13	PS 透明彩色外壳 多颜色	55	15	PS 振动坐垫	150	30			
北通连体制转	40	10	PS 脚踏振动手枪 黑色	40	20	PS 振动背心	130	20			

GB 配件

薄机放大镜	19	薄机皮套	15	薄机手柄	15	GB7 布包（长）黑	36	GB 厚对薄对战线	17	彩机充电器	42
厚机放大镜	20	厚机皮套	16	彩机手柄	18	GB8 包（圆）彩色	36	GB 万用对战线	25	薄机充电器	38
彩机放大镜	20	彩机皮套	17	GB3 布包（扁）黑	39	GB 薄彩机对战线	17	GB 彩机屏幕贴膜	17	厚机充电器	38
彩薄双用放大镜	19	薄机电源	14	GB6 布包（方）黑	39	GB 厚机对战线	17	GB 薄机屏幕贴膜	17	GB 耳机	20
彩机用彩色手提链	15	GB 攻略书	20	GB 彩色扩音器	16	GB 汽车用电源	30	彩薄机用便携式充电电源及充电电池一套			**60**

以上 GB 配件邮资全免

DC

品名		邮费	品名		邮费	品名		邮费	品名		邮费
DC VGA 盒	120	5	DC AV 线	15	5	世嘉机手柄	10	8	世嘉机射频盒（含线）	25	8
DC S 端子线	14	5	电脑用跳舞地毯	70	20	世嘉机电源	15	8	太空战士 8 闹钟	35	13
DC RGB 线	15	5				世嘉机射频线	10	8			

NEW

以上价格均为邮购价格，本地顾客敬请光临本中心各店，以店堂标价为准

探索游戏奥秘　走进万和一族　探索游戏奥秘　走进万和一族

千禧之年　万和送礼　礼物多多　尽情选择

凡在万和一族各店邮购或前来购买商品价值在100元以上，或在维修中心维修物品者

均可获赠　任选一种

A：荧光彩色不干胶闪一套50张。种类有：皮卡丘　幽游白书　美少女战士　七龙珠　拳皇
B：精美有趣的钥匙链和《EVA》漫画原画明信片一套12张。种类有：拳皇系列　蜡笔小新　NBA系列
C：2000年香港印刷精致大挂历。（需加邮费5元）种类有：浪客剑心　篮球飞人　拳皇2000等
D：大幅布制挂画80x100厘米　种类有：太空战士8　拳皇　蓝飞　侍魂　皮卡丘　美少女战士　等
E：精致的人物模型。种类有：Z版街霸（9种）　X版洛克人（12种）
F：精致的游戏卡通类书签1套10张。或火的不得了的《还珠格格》明星卡一套。

香港印刷的精美游戏2000年各种大海报，买物即送。还有数不尽的各种游戏文化产品，快去各店看吧

1994-2000 北京万和一族电子销售中心

诚征各地经销商，共同开创，万和游戏销售网

世嘉机　130元（含邮资）

汇款地址：北京东四邮局630信箱　陈光（收）　邮编：100010　电话：（010）64037924

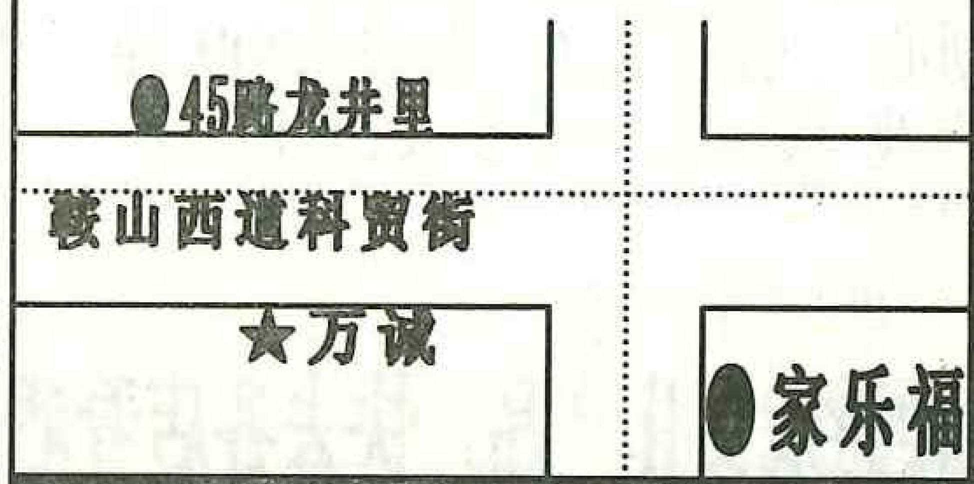
世嘉策略模拟类	恐龙兄弟2	32	新光明黑暗中文	39	太阁立志传中文	39	沙丘魔堡2	21	忍者武雷	53
	梦幻模拟战2中文	39	阿Q连环泡（中	88	三国志2中文	39	皇帝财宝	65	圣战风云	65
	皇帝财宝中文	71	吞食天地中文	39	特殊部队357中	78	皇家血脉	49	梦幻模拟战1	39
	众神遗产中文	39	封神榜中文	39	武将风云录中文	39	新超级大战	39	光明十字军	54
	水浒传中文	39	信长霸王传中文	39	太空战士中文	39	大海战	17	光之继承者	60
	悟空外传中文	39	三国3中文	39	台湾大亨中文	35	织田信长中文	39	潜艇688	26
	大航海时代1中文	39	大富翁中文	39	主题公园	31	亚瑟传说中文	39	中国象棋中	26
	大航海时代2中文	39	三国列传中文	39	大航海时代2	39	众神遗产	39	魔术师传奇	48
对战类	98格斗王	35	世界英雄	26	幽游白书2	35	恐龙格斗	27	龙虎拳	26
	铁拳3	35	真人快打4	40	霸王摔跤（32M	36	饿狼传说2	36	侍魂	36
	真侍魂	26	VR战士2	26	豪血寺一族	35	七龙珠完结篇	34	魂之利刃	37
	12人街霸（24M）	35	快打忍者龟	26	VR战士对铁拳	36	七龙珠武勇列传	26	泡泡方块	35
枪战射击类	EX战机	20	沙漠风暴3	27	真实谎言	26	机械战警4	26	迅雷行动	27
	雷鸟战机4	20	忍无可忍	26	火枪英雄	20	异形战士	26	红色战区	26
	空战三合一	32	空牙	20	超级大坦克	17	海星行动组	26	星际奇兵	26
	沙漠风暴1/2/	26	米格—29战机	20	鲛鲛鲛	17	大旋风	17	冲破火网2	17
	毁灭警官DOOM	26	雷电传说	20	大吟酿	17	战场之狼	21	时空战机	17
	骷髅行动组	26	无敌飞狼	20	西部枪手	17	苏丹之剑	17	空战克星	17
	F—117战机	26	雷鸟战机3	20	生化人大战	27	特型金刚	26	F—15	21
	联合大作战	20	魂斗罗	26	越空狂龙	26	警匪追踪	17	碎裂暴风	30
动作过关类	花木兰	43	X—MAN2	26	侏罗纪3	40	蝙蝠侠与罗宾	26	恶魔城	17
	水浒风云录	45	风中奇缘	40	杨家将	38	复仇者	26	雪人兄弟	26
	玩具总动员	40	割喉岛	26	蚯蚓战士2	36	丁丁历险记	26	兽王记	17
	战斧3/4	21	狮子王1/2	36	超级忍3	21	米老鼠纪念版	17	忍武者	17
	索尼克1/2	18	侏罗纪1/2	26	黑水海盗	21	蜡笔小新	17	双截龙	17
	索尼克5	40	七喜小子2	36	格斗四人组3	36	史丁比大冒险	17	武器之王	17
	阿拉丁	26	美少女战士]	26	漫画英雄	26	机器猫	26	战斗原始人	21
	鸟人战队电影版	26	松鼠大作战	21	汤姆和基瑞	21	外星王子	26	小鬼当家	17
	肥瘦大盗	17	安全队长	21	绿巨人	26	武士魂	21	洛克人	26
	海豚1/2	21	火爆警长	17	鬼屋3	26	波斯王子	21	外星战将	17
	丛林冒险1/2	26	北斗神拳	17	唐老鸭历险记	17	顽皮狗熊	17	异形风暴	17
	超人	26	绿狗	17	小坦克	17	忍者神龟	21	环保尖兵	17
	猫捉小鸟	26	木偶历险记	36	芭比娃娃	21	忍者蛙	17	兰博3之越战	17
	美女渔野兽之美女	21	暴力克星	21	超音鼠	21	米老鼠历险记	17	**继续免邮费中**	
	超级玛莉	26	消失的世纪	21	狄克崔西	21	仓库番	17		
体育	98法兰西记忆	38	足球小子	17	暴力篮球	17	顶级赛车2	21	网球	17
	实况足球2	26	贝利足球	17	NBA争霸战	17	F-1赛车	26	排球	17
	98足球	38	98NBA记忆	35	98冰球	35	环球赛车	21	疯狂摩托车	17
	热血足球	17	篮球飞人	26	台球传奇	21	印地赛车	26	川崎赛车	21
	天使之翼	17	街头篮球	17	花式台球	21	摇滚赛车	21	GB赛车	17

以上价格均为邮购价格，本地顾客敬请光临本中心各店，以店堂标价为准

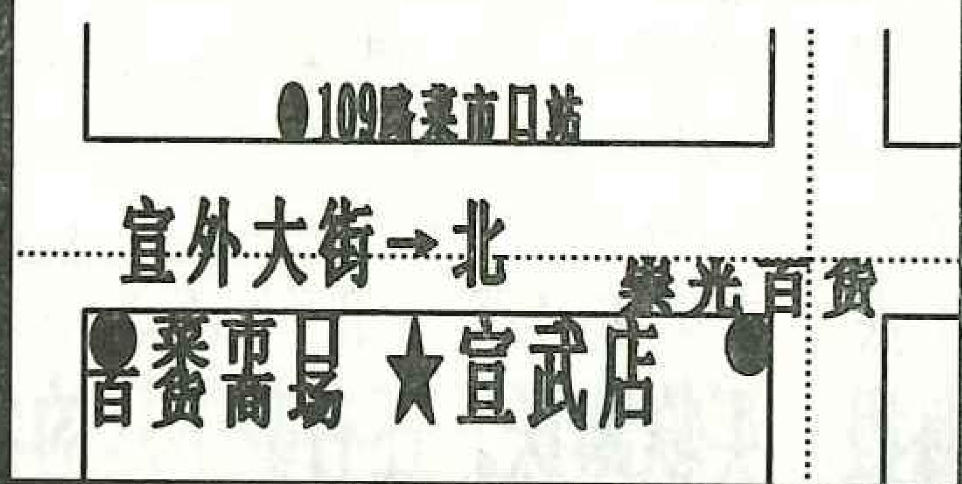
探索游戏奥秘 走进万和一族 探索游戏奥秘 走进万和一族

睁大眼睛 看的仔细 以下各店 为您尽力

天津分店：南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商万诚
电话：（022）27375476



宣武分店：宣武区宣外大街 148 号
电话：（010）83169050



万和总店：东城美术馆后街亮果厂 6 号
电话：（010）84011052（不收汇款邮件）
维修中心 二手货店：美术馆后街亮果厂 6 号 A 栋 电话：（010）84034181



1994-2000 北京万和一族电子销售中心

诚征各地经销商，共同开创，万和游戏销售网

WD GB卡

邮购地址：北京东四邮局630信箱 陈光（收） 邮编：100010 电话：（010）64037924

GB 黑白单卡

炎之弹平 2（新）	40	月影村怪物	26	98 足球	24
摩托车（新）	36	动物园 2	28	四驱车 2	26
超斗士激传（新）	35	名侦探柯南 2	25	98 篮球	23
西游记（新）	33	鬼太郎	25	神探柯南	26
魔法骑士 2（新）	50	吞食天地（中）	26	口袋电车	26
魔法骑士 3（新）	50	三国志（中）	25	洛克人 8	28
SD 机械人大战完结	38	口袋恋爱	25	天使之翼	26
王国物语 2	36	牧场物语	25	96 格斗王	23
圣剑传说	36	三国英雄（中）	25	97 格斗王	70
光之继承者	36	98 海战	24	斩红郎	28
公主钟声	38	米达机械人	26	RB 饿狼	33
铁拳 3	35	超魔神英雄	28	双截龙	22
超级玛莉 7	30	天外魔镜	28	幽游白书	23
太空战士 4（中）	32	侏罗纪（中）	56	大海战	24
二次机械人大战（中）	33	大贝兽	28	大战略	25
化石创世纪	50	金刚战士	22	猫侍	26
口袋妖怪（红）	26	昆虫博士	26	斗神传	23
口袋妖怪（绿）	26	情书 3	40	国盗物语	23
口袋妖怪（青）	26	魂斗罗 6	24	侍魂	25
口袋妖怪（黄）	34	J 联盟	40	95 格斗王	23
口袋妖怪大竞赛	38	荣光足球	23	冒险到 3	25
口袋妖怪（紫）	45	实况足球	26	篮球飞人	24

GB 彩色单卡

勇者斗恶龙 1+2（新）	80	罐头怪兽	48	恶魔王	40	真人快打 4	45
机械人大战之		游戏王 2	62	魔法泡泡通	40	蚁哥正传	36
通信管家（新）	72	信长野望 2	40	萨尔达传说	40	黑巴斯钓鱼	40
格斗料理传说（新）	65	模拟大富翁	35	保龄球	42	三国志 2	48
玛莉 DX（新）	53	超级玛莉 3	42	99NBA	40	未来篇	40
究极麻雀（新）	58	柯纳美赛车	40	黄金鼠	40	过去篇	40
虎鸭 2（新）	52	学级王	45	音乐节拍	40	猫捉小鸟	37
贝利足球（新）	52	口袋弹珠台	40	拆楼	42	勇者斗恶龙怪兽篇	50
松鼠大战（新）	62	泡泡龙 4	42	芭比娃娃	45	动物园 3	70
机甲宝宝合集（新）	78	孤岛冒险者	45	罗德岛战记	36	海陆空	40
西部枪手（新）	52	黑超特警	42	矿王	40	以下几盘是黑白卡	
99 足球（新）	55	口袋妖怪 6	40	丛林冒险 2	42	007	26
HQ 赛车（新）	50	勇者炸弹人	40	怪兽力量	40	阿拉丁	23
超真实钓鱼（新）	65	麻雀王	40	大盗伍佑卫门	40	师子王	23
机甲宝宝太阳版（新	62	女神转生外传	42	昆虫动员 2	58	蜡笔小新	26
魔法气泡外传	56	机器猫赛车	42	兔宝宝	35	魁南塾	22
次世代陀螺战	66	大贝兽物语 2	46	沙罗曼蛇	45	风中奇缘	25
牧场物语 2	52	人猿泰山	60	影武者	42	12 人街霸	23
四驱车 3	57	动物园	75	格斗之王	40	蝙蝠侠与罗宾	26
魔法战士	50	实况足球	53	大战略 2	38	鸟人战队	25
心跳回忆体育篇	65	坏玛莉 2	52	飞龙之拳	38	机械战警 3	23
心跳回忆文艺篇	65	天使王	40	叮当云中历险	45	蚯蚓战士	25

BM10029（9X1）	第二次 三国志中文版 圣剑传说 浪漫沙加 2 女神转生 2 鬼神降临 信长野望 骑士物语 大战役	70
玛莉全集	玛莉 6 坏玛莉 玛莉医生 玛莉网球 玛莉工人 玛莉撞砖	60
9BJ-A（9X1）	96 格斗王 热血足球 热血硬派 热血排球 热血排球 热血新纪录 热血进行曲 热血时代 热血赛车	60
格斗专集	96 格斗王 幽游白书 4 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	33
A4001（4X1）	第四次（中文） 吞 3（中文） 太空战士 4（中文） 三 国志 3（中文）	68
A1073	实况 2 炸弹人 8 圣剑传说 魔法骑士 2 光之继承者 SD 机械人大战	60
8BJ-A（8X1）	空中霸王 梦幻战机 F—15 太空战机 捍卫战士 2 神龙传	42
A9003（9X1）	蚯蚓 音速 5 蓝精灵 2 魂 6 法拉力 玛莉医生 炸弹人 俄罗斯	45
B012（7X1）	96 格斗 音速 5 恐龙格斗 幽白 4 战斗忍者蛙 沙漠风暴 神龙传	48
WH01(13X1)	96 格斗王 饿狼传说 3 沙漠风暴 菲力猫 赌王之战 超级篮球 自由搏击 米奇老鼠 撞球入袋 玛莉医生 热恋四驱 坦克大战 龙战士	70
A1701（17X1）	怪兽力量 口袋 6 口袋黄 第二次中 萨尔达 天使王 太空战士 坏玛莉 2 吞 3 罗得岛 蜈蚣大战 玛莉医生	145
A1103（11X1）	口袋 4 音速 5 虎鸽 5 蓝精灵 2 战斗忍者蛙 空牙 魂斗罗 6 炸弹杰克 玛莉网球 俄罗斯方块 摩托车大赛	75
BM024 智慧大全	96 格斗王 太空 4 口袋 4 口袋红 三国 3 吞食 3 天外魔镜 黑巴斯钓鱼 3 96 机械人大战 比卡丘 太空 5 三国英雄	120
A13（14X1）	96 格斗王 95 格斗王 饿狼 3 玛莉全集 1-5 幽游白书全集 1-4 玛莉医生 打击方块	90
8BM115（8X1）	饿狼传说 3 96 格斗王 街霸 2 桃子 N64 玛莉 魂斗罗 6 雀四郎 米老鼠	60
10BJ（10X1）	铁拳 3 幽游白书 3 洛克人 2 99 篮球飞人 叮当 2 冒险岛 2 忍者龟 3 魂斗罗 6 热血足球 蝙蝠侠	70

新卡上市很快欢迎电话问询

以上价格均为邮购价格，本地顾客敬请光临本中心各店，以店堂标价为准

南京新世界

公司宗旨：信誉第一，价格低廉，保证质量，服务周到

优惠价：		邮费	优惠价：		邮资
原装世嘉土星机（原装全套、直读）	780元	50元	日本液晶彩显（N/P）	280元	30元
原装索尼PS机（原装全套、直读）	1200元	50元	任天堂超薄GB机	290元	30元
超任光盘一体机（送新节目近2000种）	1200元	50元	任天堂彩色手掌机	550元	40元
原装世嘉DC机（原装手柄、火牛、游戏碟）	1750元	50元	步步高16位机	180元	40元

本中心备有大量动画VCD。质量保证，品种齐全。欢迎来信索取目录，请付回程信封及邮资。

特别推荐：索尼PS机专用跳舞地毯（香港原装）　单价：80元　邮费30元

本公司专业批发、零售次世代（土星、索尼）和N64主机，光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界太平南路新店	地址：南京白下路218号－1	电话：025－4453509	联系人：谢先生
南京新世界批发中心	地址：中央门金桥市场东三楼734包间	电话：025－5613838－2277	联系人：卫先生
南京新世界销售中心	地址：南京鼓楼中央路23号	电话（传真）：025－3227953	联系人：王小姐
南京新世界新街口店	地址：南京市中山东路113号	电话：025－4545355	联系人：李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址：南京中央路30号	电话（传真）：025－3603814	联系人：高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址：南京建康路185号－2	电话：025－6626111－350	联系人：李小姐
南京新世界广州经营部	地址：广州西堤二马路65号二楼	电话（传真）：020－81871103	联系人：高　峰
南京新世界邮购部	地址：南京中央路30号	电话：3603814　邮编：210008	联系人：高　云
南京新世界城南维修部	地址：南京白下路218号－1二楼	电话：025－4453509	联系人：陶先生
南京新世界城北维修部	地址：南京中央路23号	电话：025－3227953	联系人：小　陶

注：新世界维修部继续实行免收维修费服务。另新世界总业务联系，查询：(0)13003406558

石家庄英特游戏销售中心

贺英特游戏专营店开业

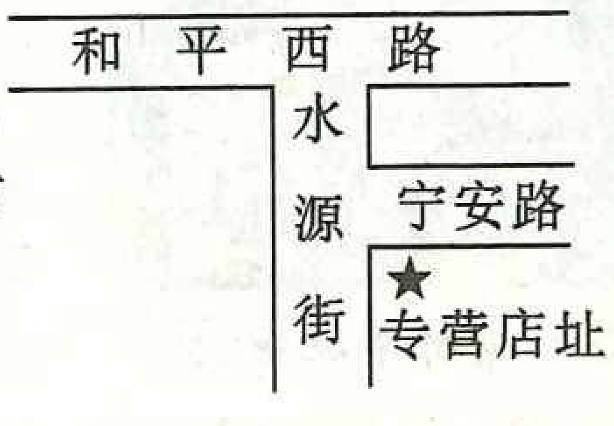
专营店：专业从事DC、PS系列主机及其它游戏周边设备的批发、零售、维修为一体的大型游戏专营店。GB卡带、游戏软件种类繁多、配件品种齐全、本店负责中心所售主机的保修、维修服务，并设有专业维修人员。

特色服务：为方便各位玩友需求本店特设二手机交易专柜（不收二手机），为您提供寄卖服务，同时欢迎各位每周六、周日来店自主交易，另本店备有多种游戏人物、玩偶等饰品供您欣赏及选购。

本中心所售主机均实行保修服务，为您解除后顾之忧，欢迎广大游戏爱好者光临，我们将为您提供满意的服务。

我中心在石市下设连锁店地址：

英特游戏精品店（桥东区）
地址：中山东路306号（省博物馆广场西侧）
英特游戏专卖店（桥西区）
地址：中华南大街36号（人民商场路口向南200米路西）
英特游戏专营店（新华区）
地址：水源街161号（市委党校对面）
市内乘五路车到水源路商场下车南行200米路东
电话：0311－7763555　13903316722



沈阳上美商行

专业批发：

1、PS索尼机：5501、5502、5903、7501、9001、9002、9003型机器。
2、原装世嘉土星机，DC机及周边配件。
3、原装任天堂GB机：各色超薄GB机，荧光GB机，彩色GB机，并有各种新GB卡350多种。
4、各种世嘉机：1代、2代型，彩色世嘉插卡机，8位游戏单机，套机，中英文电脑学习机及各种游戏机，16位游戏卡300余种。

本商行多年经销索尼、土星机及周边配件，辽宁省独家代理北通、黑豹系列产品，索尼游戏软件品种多，价格优，满足广大客户要求，新近又添加动画VCD多种，本商行以优质服务，欢迎各地批发零售商光临。

游戏天堂

地址：沈阳市沈河区小南街青泉巷15号五爱服装城南150米处
电话传真：024－24147032　**电话：024－24144006**
本商行办理各地邮购及发货业务
收款人：任春刚　**联系人：蒋小姐 程小姐**

SLG(模拟游戏):SIMULATION GAME 的缩写。定义最广泛的游戏类型,凡是与模拟真实事物有关的游戏都可称为 SLG。比如战略游戏、模拟飞行游戏等等。S·RPG 是 RPG 与 SLG 相互结合的产物。

游戏类型进化讲座 NO.2



SLG 的变迁

编译/夏亚、PERFECT

主要游戏发售年表

1988.1.20/SD 高达/FC 磁盘系统/BANDAI

有着经过变形处理的角色和动作性战斗画面的 SLG。最近 PS 上的"G 世纪"系列又大获成功。

1988.2.18/松本亨的炒股必胜学/FC/IMAGENEER

能够操作东京证券所股票的本格派炒股 SLG。凭借泡沫经济之势在当时大获轰动,是许多经营 SLG 的鼻祖,有续作"2"推出。

1988.2.18/信长野望全国版/FC/光荣

以日本为背景的历史 SLG,忠实历史的设定令成人玩家也大为欢迎。

1988.7.15/最佳职业棒球/FC/ASCII

菌部博之制作的棒球 SLG,不是作为运动员,而是作为主教练进行游戏。

1988.10.30/三国志/FC/光荣

和"信长野望"一样是光荣的招牌游戏,以同名小说为根据,共设定了 5 个剧本。

1989.4.20/苍狼与白鹿·成吉思汗/FC/光荣

以欧亚大陆为背景,模拟元朝历史的作品,名为"オルト"的子嗣养育系统别具一格。

1990.6.25/水浒传/FC/光荣

以中国四大名著之一《水浒传》为基础制作的 SLG,可最多七人的集体游戏。

1991.4.20/超级机器人大战/GB/BANPRESTO

"超级机器人大战系列"的第一作,当时还只能使用高达、盖塔、万能侠这三支队伍。

1991.3.8/圣巴哈姆特战记/MD/SEGA

以幻想世界为背景的战争 SLG,作为首领招募英雄以求大陆的统一。本作和续作都拥有极好的口碑。

1991.3.15/大航海时代/FC/光荣

通过航海来扬名立腕的游戏,为了获得爵位,既可以进行贸易也可以搞海盗生意。

1991.4.26/模拟城市/SFC/任天堂

家用机上最早的城市育成型 SLG,玩家作为市长来对居住着被称为 SIM 的生物的城市进行建设。

1990.4.20/火炎之纹章/FC/任天堂

确定 S·RPG 雏型的划时代的作品,高度的战略性吸引了大量玩家。

1991.8.29/皇室血裔/FC/光荣

以名为"依休梅立子"的国家为背景的 SLG 作品,充满欧洲风情和幻想气息。

编者按:上期我们介绍了游戏史上的"昔日贵族"ACT,几乎所有的资深玩家都曾沉醉于 FC 时代的经典 ACT。但在 FC 时代末期出现的"霸王的大陆"(NAMCO)和光荣"三国志"系列为玩家们展现了一个全新的游戏类型,它的出现使玩家们懂得了游戏并不仅仅是刀光血影的搏杀,一个更加广阔的游戏世界已经向玩家们敞开了大门。此后,随着 SLG 的逐步成熟和各游戏类型间的相互融合,S·RPG 这一 SLG 最庞大的分支的也应运而生。下文中所提及的经典 S·RPG 在早年都被归入 SLG 的范畴,但仔细想想的话,它们和大战略等作品的感觉还是很有出入的,因此在这一期中我们按照日本游戏业界的习惯把它与正统 SLG 分开讲解。

FC 时代,SLG 类游戏出现较晚,早期的模拟游戏多是以 PC 的移植作品为主。其中光荣的历史 SLG 可以说为业界注入了新的活力。其后"德比赛马"的出现使 SLG 在广度上得到了扩展,由于日本赛马热高涨,赛马游戏接连获得巨大的成功。此后"心跳纪念品"为主的 GIRL GAME 更是使育成型 SLG 成为了时代的宠儿。

初期的 SLG
——不仅仅是历史题材

在家里和朋友一块儿玩游戏时,大家会选择怎样的游戏呢?"桃铁"让人欲罢不能,"超级炸弹人"同样使人无法割舍。如果对于各自的技术都有自信的话,玩一把"VR 战士"或"铁拳"很不错。但是倘若只有一个人呢?这时也许就会有人选择象"三国志"这样的 SLG 了。的确,类似"三国志"的模拟游戏似乎更加适合单人游戏。提起 FC 时代的 SLG,基本上就是指光荣制作的历史题材的模拟游戏,因为在 SLG 的初期,既没有现在的育成类型 SLG,也没有经营类型的 SLG,



▲"三国志 6"中令人兴奋的武将单挑场面。

更没有 GIRL GAME 的恋爱 SLG。虽然当时"SD 高达"系列也已开始起步,但提及 SLG 的话,仍然只有光荣才是玩家们的共识。顺便提一句,FC 版的"信长野望"是于 1988 年发售的,尽管当时正直泡沫经济如日中天的时期,但"信长野望"和"松本亨的炒股必胜学"(买卖式 SLG)的销量依旧令人满意。

从标题来看,"松本亨的炒股必胜学"好像是一款教育软件,但实际上并非如此。游戏的目的是在 2 年中赚到 1 亿日元,游戏整体上是以 AVG 的形式展开的,事件相当丰富,即有结婚、交通事故、也有不能按时偿还借贷等多种多样的设定。另外,由山科启介执笔的画面同样妙趣横生。当时,不以战争为主题的 SLG 是相当罕见的。在这层意义上讲,"松本亨的炒股必胜学"可以算是一款划时代的作品,它为后期许多经营 SLG 开了先河。在光荣的历史 SLG 出尽风头的同时,90 年代的 SLG 开始悄然出现。

育成 SLG 畅销的时期
——赛马和 GIRL GAME 的到来

在名马奥古利(日本著名赛马)引退后的一年中,也许是对赛马热潮的一种呼应,诞生了另一赛马游戏的杰作,那就是由当时还在 ASCII 任职的菌部博之制作的"最佳赛马·德比赛马"。这款软件创立了"用雄性种马和繁殖用雌马交配得到竞赛马"这一前所未有的崭新系统。这种有着"无限可能性的配种方案"为以后的 SLG 带来了新的可能性。

由于"德比赛马"等作品的出现,育成



型 SLG 的也日渐兴盛。在近年出现的电子宠物就是育成 SLG 中具有着决定性意义的作品，但其先驱却是赛马类游戏和美少女育成游戏。93 年是赛马游戏最辉煌的时期,陆续出现了“纯种马驯养人”和“Wining post”等的名作。同一时期，以 PC－E 为平台的“卒业”、“诞生”等美少女育成游戏也正在集聚着人气。

时代的潮流是一种很奇妙的东西，看起来仿佛有着“水和油”般关系的赛马游戏和美少女育成游戏竟在日后互相结合，派生出了另一派系的 SLG——GIRL GAME。90 年代初,以美少女育成游戏为中心,演化出了恋爱 SLG,最终出现了“心跳纪念品”那样的惊世之作。由于恋爱 SLG 的大受欢迎,连光荣这样以历史 SLG 见长的厂商也推出了恋爱 SLG——“天使国度”,由此可见急速增长的 GIRL GAME 是相当火爆的。此外,除了“天使国度”以外,在 SFC 上还有许多不太为人所知的名作 GIRL GAME，其中值得大力推荐的是“无人岛物语”和“NAGE LIBE”。

时代的宠儿
——S·RPG 崭露头角

在游戏的“专业”化开始推进的 90 年代初期,SRPG 作为时代的宠儿登场了。SRPG 以丰富的情节性和 SLG 特有的高度战略性为特征,涌现出大量名作。其中以“超级机器人大战”为代表的 SRPG 逐步令 SRPG 成为了面向游戏迷的游戏类型。

从游戏可以看出玩家们的旨趣所在——这是从何时开始的呢?是从“心跳纪念品”的大获成功吗?不，应该是从更早的时候，在 FC 上发售的“火炎之纹章”(以下 FE)不就是一个转折点吗!

暂时抛开“FE”是由任天堂制作的这一事实，“FE”本身就是一款极其专业化的作品。动画角色风格的出场人物,以战争模拟为基础的战斗系统——虽然还没有达到让一般玩家无从下手的程度,但却已使人感觉到了高度投入度的必要。不管怎么说,“FE”是家用机上第一个绝对意义上的 S·RPG,同时也是一款具有高度战略性的杰作。但如果想更进一步地体味这款游戏的乐趣的话，还有一个条件是必不可少的，那就是对游戏角色的感情投入,这也可以被看成对虚构中角色的一种爱。因此,“FE”也好,“兰古瑞萨”也好，能够让玩家接受的视效和角色的个性都是不可欠缺的。即使是那款以“硬派”S·RPG 著称的“奥伽战争”(又名：皇家骑士团)也在这方面花费了极大的精力。因为将众多的、性格各异的角色全都握于掌中,这本身就是一种收集的乐趣,此外,丰富的角色还会令 SLG 的部分更加具有层次感,更加诱人。

在这些游戏中,与游戏的“专业”化这一时代需求高度一致的作品当属 BANPRESTO 出品的“超级机器人大战”系列。这一系列的游戏通过高达和万能侠 Z 等青少年从小耳濡目染的形象,使玩家的需求在游戏中得到高度的反映。“机器人大战”系列每作都会有或多或少的进步,这也可以说成是“游戏专业化”的不断进步。作为系列完结篇发售的“超级机器人大战 F”和“完结篇”,正是 S·RPG 中的最出色的杰作。但这种“专业化”现在已经发展到了一般玩家难于下手的程度!虽然在 97 年曾出现了 SRPG 史上销量最大的作品,也是唯一一部突破百万份的大作——“最终幻想·策略版”(SQUARE),但是 SRPG 和其他史实 SLG 依旧无法回避消费群过于“玩家化”事实，其实这种现象早在“三国志”、“火炎之纹章”首次登场的时候就已经被决定了。



SLG 是好象梦一样的游戏。在现实中不可能发生的事情却可能出现在游戏中。游戏世界里，可以拥有传奇赛马的后代，可以经营自己的便利店和游乐园,也可以遇见一见钟情的女孩子,或是组建自己的骑士团。无限宽广的游戏世界使无数的人沉醉其中,在游戏鼻祖 ACT 日渐萧条的今天，SLG 依旧能够保持兴盛,说不定正是因为人们对于梦想的向往。

1991.12.21/最佳赛马·德比赛马/FC/ASCII
开赛马 SLG 先河的作品，但马的种类依旧较少。

1991.4.26/兰古瑞萨/MD/日本电脑系统
以幻想世界为背景的作品，漆原智志执笔的角色获得极高的人气,有多个续篇发售。

1992.9.24/提督的决断/SFC/光荣
以太平洋战争为时代背景，指挥陆海军进行作战的 SLG,可以选择同盟国军。

1992.3.20/光明力量·众神的遗产/MD
内藤宽制作的作品，SEGA 的代表性 S·RPG。其续作“远古的封印”在中国拥有极好的口碑。

1993.3.12/传说的奥伽战争/SFC/QUEST
作为“奥伽战争”的先发作品,凭借美丽的画面和多分支情节而大受欢迎。

1993.4.7/太阁立志传/SFC/光荣
使木下藤吉郎不断出人头地，最终成为关白丰臣秀吉的创新 SLG,和“信长野望”不同,RPG 色彩很浓。

1993.7.30/卒业·G/PC－CD/NEC
使 PC－E 的 GIRL GAME 色彩骤然浓重的作品,家用机上最初的美少女育成游戏。

1994.1.28/魔神转生/SFC/ATLUS
和“女神转生”系列具有相同世界观的作品,仲魔合体和魔币的系列依然健在,但游戏的平衡性略差。

1994.5.27/心跳纪念品/PC－CD/KONAMI/
成为 GIRL GAME 老大的令人惊异的作品。令了我们看到了“靠关联商品也能大赚一笔”的事实！本作后被许多机种移植。

1995.1.3/美少女梦工场/PC－CD/NEC
由原属 GAINAX 的赤井美制作的美少女育成 SLG 的古典杰作,充满中世纪风情的世界观给人感觉相当秀逸。

1995.2.24/前线任务/SFC/SQUARE
同大宫软件合作开发的游戏，和超级机器人大战不同，“前线任务”走的是一条真实化的路线。

1995.3.17/第 4 次超级机器人大战/SFC/BANPRESTO
成为“F”基础的系列作品的完成形态。

1995.6.30/兰古瑞萨/SFC/美赛亚
以 MD 版的“兰古瑞萨Ⅱ”为基础的移植强化版。剧本和角色都进行了修改,系统完善,令续作都很难超越的作品。

1995.10.6/奥伽战争/SFC/QUEST
幻想系 S·RPG 中的第一杰作，具有高低差的 3D 地图和高度的战略性，是同类游戏所无法比拟的(又名:皇家骑士团 2)。

1996.2.9/圣龙传说/SFC/SQUARE
FF 系列中的召唤兽大量登场的原创作品,通过宝物育成怪兽的系统非常新颖。

1997.7.15/最终幻想·策略版/PS/SQUARE
由“奥伽战争”主创松野太已和 FF 之父坂口博信两巨头携手监修的大作，是唯一突破百万份的 SLG。游戏中活用了“FF5”的卖点系统——转职。

科·普·园·地

7501型主机完全鉴定法

本刊刊出广东梁读者的鉴别法后，不少玩家来信表达强烈愤慨。作者后又来信将文章中的一些遗漏补上。同时，其他主机鉴别高手和一些电子、无线电爱好者纷纷给本栏来信，就游戏机迷关心的一些问题给予解答和澄清。

在此编者表示感谢，同时欢迎如下来稿：

①主机维修保养方面的小经验/常见故障的原因分析及解决方案(方案而已，不一定非得是具体步骤。玩家毕竟是非专业，明白原理即可。作者请注意：实践部分不宜过深)

②改造主机/自制周边的小经验

③高级游戏周边的推荐及其使用、游戏方法(如PDA等)

④对游戏发烧配置的一些建议(如使普彩变RGB等)

来信须注明“科普园地 天师收”字样。以上来稿本刊将格外重视，并对有关协力方面给予优待和关照。

当然，这类文章不一定对每个读者都适合，但至少能使“玩游戏机的我们”眼界得以拓宽。只有这样，对于一些问题我们才会有所防范，不再迷失方向。同时广大玩家的游戏生活也可能更加丰富多彩。请作者绝对放心，有关于此的来信编者均已收到，今后将全部刊登出来。花样儿尚多，敬请读者留意。

9月号梁读者的文章刊发后，作者又来信进行了一些更正，正确方法为：当出现音乐播放画面后，放入任一光碟(CD、VCD、PS/SS/PC碟均可)，待选出总曲目后，按SELECT键，画面才有改变。否则，按原来的方法画面是不会有改变的。作者特借此机会向读者表示歉意。

同时，这里将鞍山“尧舜禹”读者“关于识别真假索尼7501方法补遗”一文刊出如下。

读过9月号梁读者文章后，发现其方法并不能鉴别所有假7501机。因为现在市面上还有一种以7000型改的机器，它同样拥有万花筒机能，故本人再列出几种识别方法供各位参考，结合后即可最大限度地避免上当受骗。

一、假7501包装盒印制粗糙，色彩偏天蓝，横纹不均匀且不不规则，摸起来很凸凹不平；而真品包的色泽发暗，图案印制精美。真7501机北后的铭牌呈银灰色，印制得有光泽感，字迹清晰；假机为黑色，而且铭牌经过刮磨或时间一长后会掉漆，边缘也很粗糙。

二、5501和7000由于是长线光头(数据排线较长)，光头底部有一黑色挡板。于是当我们打开盖子观察时，如一眼能看到银灰色主板的即为真7501机，否则就是假机无疑。

三、真机底部散热孔以铭牌为中心，分为两组，散热孔面积比假机大，而且呈平行对称状；假机为左低右高。此一点真假区别很大。

以上几点即本人总结的方法，其实，大家只要不是在某个无什么信誉的地方，都会买到真的7501。


SCE社长与PS2及开发器 久多良木健先生对手中的机器很自信的样子

必备周边

POCKET STATION简介：

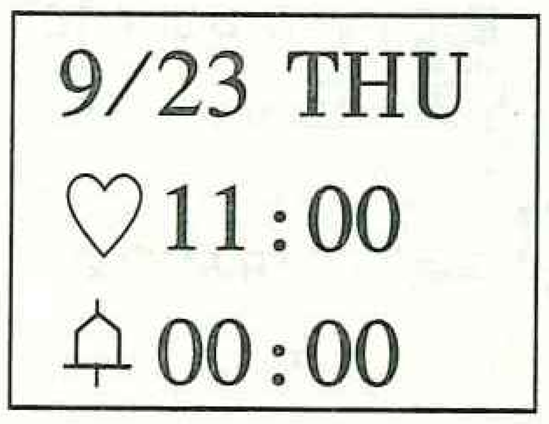
1.基本性能：CPU为32位RISC，身为掌机兼标准15B记忆卡，内置红外线传输机能，显示器为32×32的黑白液晶显示

2.外型：长6.4×宽4.2×高2.74(mm)，连电池重约20克，使用一枚CR2032扣子电池。颜色暂以白/透明居多。

3．PDA的时钟调整与使用：POCKET STATION不但是小型掌机还是一块不错的电子表。在使用前，应拔掉位于电池位置的一个“小尾巴”，然后电源才会自动接通，屏幕上显示出“HELLO”向读者问候，然后一块PDA的使命正式开始了！时钟画面分为A与B两种，按决定键可相互切换。

①在画面A中，按方向键↑可使上方数字闪烁，这时可作调整，调好年后，压方向“左/右”可调整月份、号数、星期、日时、分、压↑为加数，压↓为减数。按机子下面的键就可在“定时表示”闪烁后进行调整。

画面A

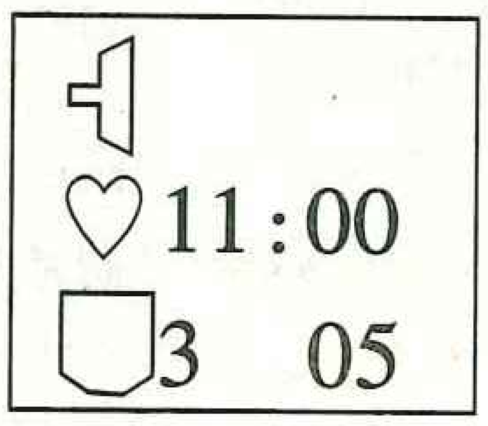


日期表示

时间

定时表示

画面B



音量表示

时间

秒表示

②在画面B中可作音量大小调整，压↑键分别为大/小/关闭。还有一个记忆体量显示，压↓键不放，等记忆的游戏画面出现，这是一个十分有趣的程式，那一个个充满童趣的画面展现出来时真是好玩。如FF8的记忆体表示，那一个个由简单的线体所表现出的人物，十分可爱。

4.关于游戏：游戏是“PDA”又一个重要功能，当PS软件的外包装背面有 POCKET STATION 对应 的游戏字样，那么这软件可就有内置献给拥有“PDA”们的玩家了。这类游戏有如下两类。

①开始就能使用，如“少年街霸3”一开始就可将喜爱的人物搭载入“PDA”进行培养，而且还能进行红外线对战。

②到达规定剧情才可使用，如“FF8”，当把小陆鸟放入后就可进行培养了。

好了，就说到这里吧！祝大家早日拥有“PDA”，早日熟练使用。(山西太原 刘晓勇 推荐)



→这项周边的确是PS玩家必备的，它还可以对应PS2。

1945 Ⅱ(SS)：最高难度7级。用震电J7一机不死(连自机共4机)剩5雷打通二周目ALL，电脑评语为击坠王，得分2465400。本人最高分是剩3雷通关2500700。本人用土星ORIGINAL2模式游戏，该模式的打法与街机完全一样。

广西平果县“小岛秀夫”朋友，你的“PS 养护大全”非常好，如果不被采纳，我“不如归去也”，你却不必归。

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家，应投稿“科普”

责编天师忠告：本页文章仅供读者参考，各位切勿盲目动手！

GB 按键的问题

龙哥，您好！没有太多的客套话，不知“GB 病例系列”这个栏目是否也归龙哥管，我想对“GB 按键”这个问题说两句。

GB 按键经过特殊设计，不容易损坏，可是十字键就不太一样，由于本人常玩“热斗”系列，方向键因此不灵活，后开机壳发现十字键导电橡胶坏了，但是几乎沈阳所有的游戏商店都没有卖的，在不得已情况下，发现自己的“土星”手柄可以一试，但自己动手改制了一个，效果还可以，步骤如下：

回土星十字键导电橡胶改制 GB 十字键导电橡胶

①将 GB 外壳打开，小心取出导电胶；

②取一土星十字键导电胶，割去外廓，并将中心位置挖出一直径 6～7mm 的圆，如图示；

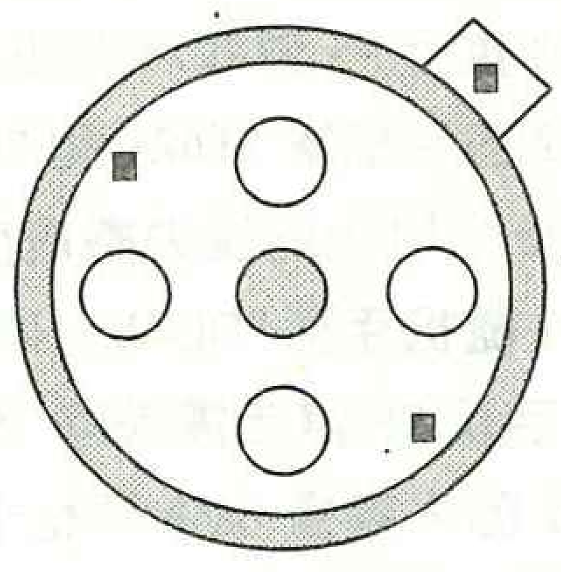
③与主机电路板或者与原配导电胶对比，找出相应的方法，固定住即可。

相比 GB 十字键导电胶，土星的导电胶很容易买到，拿这个改制，也是没有办法中的办法，但总不至于像龙哥说的就 OVER 了！

此法适用于老式厚 GB。“龙哥热线”背景中的“球”我很喜欢，感谢龙哥的创意，也感谢龙哥能看完我写的信。

文：辽宁沈阳 PENPEN

天语：非常感谢 PENPEN 读者的指教。由于众所周知的原因，我们的游戏环境十分特殊，玩家的利益很难得到保障。即便如此，胆大心细的玩家们仍然在“黑暗中摸索”，不少人为此付出了铁的代价，虽历经磨难而终成正果。龙哥热线中有些问题编者限于水平只能给予提问者以一定的安慰，如果读者对某些问题有办法，请来信“科普园地”，让更多的玩家一起受益。至于热线背景中的“球”，由于杂志各栏目的栏头曾一度全面更换，编者不过想借此“球”挽留点什么，如果能使读者感到欢喜，当然再好不过了。



图注：①阴影部分为需要剪掉的（外廓）和挖去的（中心孔）②黑点可作为固定点

PS 光驱杂谈

“看《龙哥热线》使我对本已感兴趣的游戏机硬件方面的知识有了更多更深的了解，这里先谢过了。今特将自己对 PS 机光驱和光盘日常使用、维护的一点体会写出来，献给广大玩家，如有不妥之处，请多指正。”（合肥王经月）

PS 机芯主要由三部分构成，即电源板＋主板＋光驱。电源板与主板在外壳的保护中，加之做工精良，不易出现故障，万一出现，应到游戏店找专业人员维修，不能随便送到街头维修家电的小店修理，动手能力不强的玩友最好不要随意拆卸，以免损失更大。PS 机最主要问题都集中在索尼 2 倍速光驱上，原装的品质优秀，经久耐用，但有一些马来西亚或国内的，由于产地、生产工艺等原因，性能比原装的差不少，在购买时最好买原装的光驱。但无论什么样的光驱，由于众所周知的原因，会出现有时不读盘，挑盘，甚至无法读盘等故障，我们可在购买新光驱时及平时使用中注意进行维护、保养。

■光驱的选购（A 章）：

现在的行情光驱价格很高，且还有缓慢上涨的趋势，在利润驱使下，有些游戏店在出售光驱时会做一些手脚。我们在购买新光驱时要有一些“眼力”，力争物有所值。

①购买新光驱时最好带上机器和 CD 去，换后除玩两三种游戏外，还要试听一下 CD，听间隔的几首歌，如 1…5…14，这样，可试听光驱的寻迹能力，声音应流畅、不停顿。

本人有台 5501 机器，遥遥百里坐车去南京换光驱，试机时生 2 行，听 CD 不流畅，一顿一顿的，维修人员说不妨碍玩游戏，也就信了。回家试同一张盘，出现场景无法转换，换游戏也不能顺利读出，只好又百里遥遥去维护自己权益，在换了四个的情况下，找到一个既能读游戏又能读 CD 的光驱，使用后一切 OK！！

②有的游戏店用国产的或翻新后的光驱假冒原装光驱，骗取不菲的差价，这种光驱使用一段时间后会出现有的盘读不出或读盘不顺畅的现象，玩友购买时应注意光驱的 16 脚插线有没有用过的痕迹，光驱的聚焦透镜是否清洁，一般来说，原装光驱店家敢保用三个月，而国产或翻新的光驱店家就不愿保用这么久。

③游戏机的通用光驱为长线光驱，型号为 KSM－440ADM，有的游戏店用一种短线光驱（型号为 KSM－440ACM）来代换。440ACM 光驱的 16 脚插线较短，需用一段额外的连接线来与主机相连。本人拆过一只 440ACM 的光驱，发现 ACM 比 ADM 的质量、做工要差一些，但主要电路相同，可以与 ADM 进行代换。ACM 光驱价格应比 ADM 低 1/3 左右。

■光驱的保养（B 章）：

①选用光盘时尽量用盘面光洁度高、无划伤、对光看没有透光现象的盘片，这样的盘片对光驱的损伤相对较小，对于划伤、透光严重的盘片，要坚决抛弃，不要为“烂盘”这粒芝麻而损害了光驱这个“西瓜”。

②尽量不用或少用光驱清洁盘。此类清洁盘背面有几束小毛刷，工作时高速从光驱的聚焦透镜上扫过，易造成透镜移位或变形。透镜是由弹性线圈悬空固定并与循迹聚焦线圈相连，易移位，变形、脏污就会造成光驱不读盘。

本人用单手（右手）玩 97，就能将挑机者一一摆平。单手技艺与双手能力打不多，单手时只用八神、玛丽、二阶堂、特瑞 4 人。任何招均可发出，什么玛丽一击杀，特瑞无限连……只单手，即 OK！97，675900，BEAT BY 27。附指法。（西安独臂无双 马良，M.L）

广而告之:"电软"科普教程下期开讲

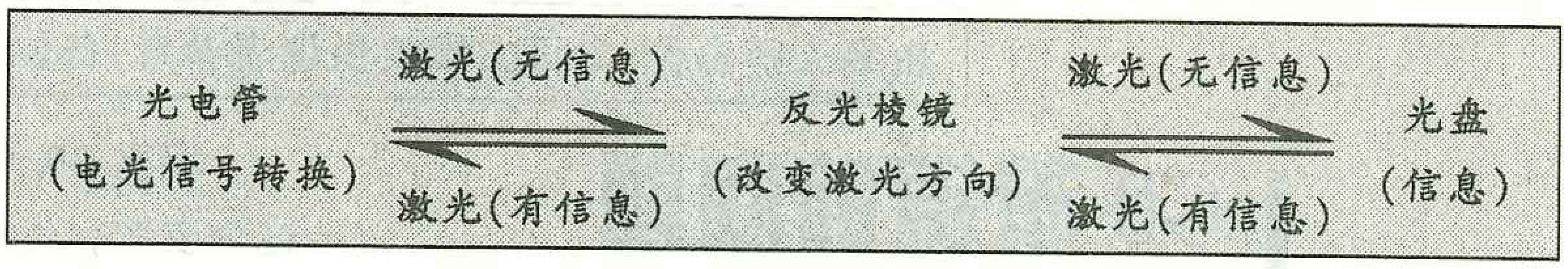
③主机少在灰尘多的地方使用，用后应盖好上盖，有的玩友用后打开上盖"散热"，这是错误的。主机的散热量是通底部和两侧的散热孔进行的。打开上盖会导致更多的灰尘落在光驱上，缩短光驱寿命。

■光驱的维护(C 章):

光驱是个损耗部件，使用时间一长，各种问题都可能出现。以下是本人的一些认识。

①工作原理：如下。(限于篇幅，本文剩余部分和其他朋友的投稿请待下期)

文：安徽合肥 王经月



有必要彻底弄清 PS2 的互换问题并调查玩家

欲购 PS2 的玩家应注意下述几点：

●在执行现行 PS 软件时，PS2 光驱的读取速度为 2 倍速。

●关闭 PS2 电源时不需同时压主机前方的 RESET 键。

●PS 的 2AV 影音多重输出端子的输出功率与 PS 相同。

●PS2 启动时会因所放入游戏碟片的格式而自动切换为 PS1 或 PS2 格式。PS2 无法在游戏执行中进行切换。

●PS2 执行 PS 游戏将无法加强游戏执行速度及画面表现。

●PS2 的手柄除 START 和 SELECT 外，均采用类比式按键，这些键有 256 个阶段的压力感应变化之特殊功能。

●PS2 随机手柄"DUAL SHOCK2"之特殊功能无法对应现行 PS 游戏。若玩 PS 游戏需换回 PS 主机的手柄。

●PS2 的大容量 8MB 记忆卡的记忆格式为 Bit，与原来 PS 的记忆卡有很大的不同。两种记忆卡资料不能互通，PS2 无法对应原 PS 记忆卡。

●现行 PS 周边"POCKET STATION"能同时对应 PS2。SCE 目前并无推出大容量 PDA 的打算。

●基于 PS2 并不设现行 PS 的通讯 CABLE 插位(对应连线插座)，所以当 PS2 执行原 PS 对应通讯 CABLE 的游戏时，将无法实现通讯功能。

●PS2 将不附带红外线遥控功能，但对应 5.1 声道的音响效果。

虽然 SCE 宣称 PS2 可向下兼容 PS 所有游戏，但操作的限制还是挺多的，且游戏执行速度也没有因 PS2 而提升。既然 SCE 让玩家的 PS 碟还有存在价值，我们也别要求得太多。毕竟，PS2 专用游戏才是最重要的。

另外，PS2 的半导体技术将由索尼集团全权授与 SCE，由 SCE 开发、贩卖一种具备"可制作把电脑动画(CG)与实际拍摄的画面融合在一起的数字动画"及"可开发次世代游戏软件"之功能的工作站。这种工作站将使用 PS2 那种 MPU(超小型演算处理器)，顾客层定在电影电视、影像处理、软件制作等公司上。SCE 还预定，在 2002、2005 年推出高集成度的 EE 系列芯片，并将其投入到"使数字动画直接从制作公司传送到电影院的数字播放机器"的市场中去。

索尼集团目前的最大收益来源是 PS 游戏机，下一波的主力事业仍然要围绕着 EE 系列芯片来进行。索尼≠彩电商。

州机：世嘉海外发展之道

DC 在北美和欧洲上市以来，瞬间席卷这两大市场，各地甚至主动为 DC 举办庆祝会，真是无比荒诞。仔细想想原来如此——第一：世嘉在美、欧投入的广告资金非常巨大，铁没算白扔；第二：世嘉决心全力改革之信念，符合美欧一贯风范，部分玩家以购买 DC 作为支持，日本分析家大跌眼镜；第三：无论北美还是欧洲，人们开朗而乐观，喜参加庆祝活动；第四：庆祝是世嘉官方的。不过，最令人气愤的事件当属 DC 在美国密执根州，被封为"州机"！这还不够，《时代》周刊竟把 DC 选为 1999 年度的"Machine Of The Year"！我们再也不能视电玩为"毒物"了，请看 4000 日本玩家和厂商对 SONY 公司 PS2 游戏机的意见！

人气：索尼仍然是霸主

●PS2 的 DVD 功能大多数人(67%)"偶尔会/应该不会/绝对不会"使用。●目前玩家对 PS2 的兴趣集中在硬件性能上(65%)。

●把 PS2 主机"竖放/横放/分场合决定"的玩家各占 1/3。

●34%的玩家打算在 PS2 发售当天购入。●51%的玩家认为 PS2 售价贵。●打算购买 PS2 的人中，44%将不再碰 PS。

●玩家、厂商、小卖店普遍认为三年后的游戏市场霸主还是 SCE。●4000 名被调查者 90%拥有 PS，30%拥有 DC。

●玩家对 PS2 硬软件的意见：画面令人印象深刻/除画面外，对游戏内容也很期待/对 PS2 简单大方的造型设计相当欣赏/竖放会造成画面不稳定吗/没有可以发挥出硬体性能的游戏出现。

●厂商则认为：虽然 PS2 目前的画面与市面上的游戏画面"无甚区别"，但以"即时的方式"来进行游戏"实在太厉害"/硬件性能很棒，软件商今后不得不多花心思了/已经超过游戏机的领域/主机体积太大/如果没有品质可以媲美 PS2 性能的软件开发出来，玩家无法接受硬件/东京秋季展上无一款游戏发挥了 PS2 性能，感觉上…开发适合 PS2 的游戏很难。

●小卖店的意见不容忽视：游戏展上都是以画面取胜，没怎么强调内容/以性能看，PS2 价格比想像中便宜，相当划算/与其说这是台主机，不如说是台电脑/对展出的游戏没有一款能确切发挥出 PS2 性能而感到担心/感觉上…PS2 性能已非年纪小的孩子可以轻易上手了。(下表是对 4000 人中的一部分进行采访)

为啥不买 PS2	为啥不买 DC	为啥不买 N64
◆无法相信 SONY 制造的商品◆高价◆喜欢 SEGA/NINTENDO 比 SCE 更多一点◆外形与颜色都不喜欢◆不喜欢其名称	◆没想玩的游戏◆价格太贵◆PS 就够了◆还想买 PS2◆手柄太重◆没有史氏◆没有 RPG◆怕 DC2 不兼容 DC◆DC 玩家少	◆主机与游戏都贵◆游戏太少◆感觉这是小孩子的主机◆其他的硬件就够了◆手柄很难用◆几乎没有 RPG◆卡带

月华(ARC，LV8)：雪，技，866000。注：选 SHORT STORY MODE，敌一管血我两管血，连晓武藏在内只有 4 人，能打出这分数，我真是天才。(四川大学西区 133 号 陕西胡景瑞)

Go, Pubby!

侍魂风云录

必杀技



将敌手从地面抱至空中再摔下来的攻击。



分身之术，根据按键决定出现位置后进行奇袭。



影像消失，自敌方头上出现进行攻击。



放出帕比对敌手进行攻击的招式。



命令帕比连续攻击敌手的招式。



放出电光镖状飞行道具的招式。



全身带着电击对敌手进行攻击的惊异之技。

将帕比变成球状，然后踢向敌手的招式。





帕比的影像消失，从敌手上空出现进行攻击。



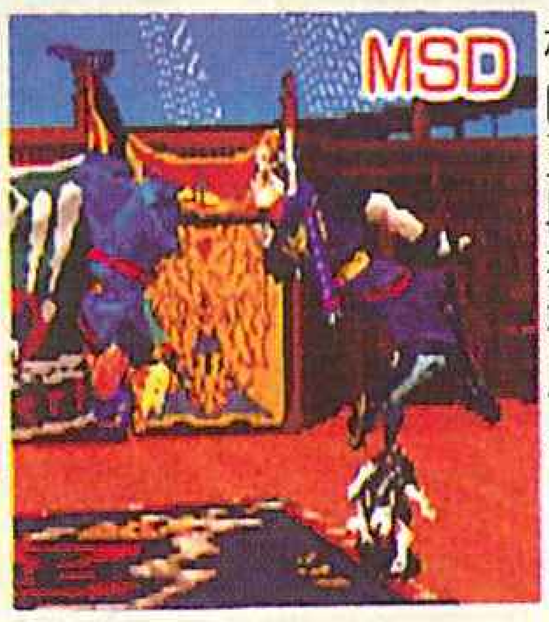
将敌手投飞的具有电击属性的剑之追击技。



掷出肉令帕比吃食进而POWER UP！



罗刹的秘奥义，与MSD一样属于三段技。



修罗的秘奥义，同样由三段技构成。

衣着



茶色与绿色的组合，在某些场合会成为保护色。



感性的粉色登场，十分抢眼。



俗称“黑加尔”，头发为银色。



基本颜色，金发青衫。

姿势

后悔得坐在地上，加油啊！





摆个甫士，帕比也不例外。



十分鲜亮的橙色，一点儿也不像忍者。



加尔福特

与帕比结成战斗之师
为正义不懈努力的忍者
狂热的美利坚风格

人物档案

格斗流派：甲贺流＋加尔福特流忍术
生日：1768年12月22日 16:10PM
出生地：美国 三藩市 英雄城
身高：5.92英尺
体重：143磅
家族构成：母亲玛丽亚、姐姐露琼、茜拉、妹妹塞莱娜
宝物：围巾（师父留下的东西）
喜好之物：超级英雄
厌恶之物：恶人
兴趣：研究开发新的忍术
尊敬的人：服部半藏、去世的父亲
情结：从家中出来久日不归而带来的所谓「不孝」
追寻的剑之道：走向超级英雄之道

★NEO·GEO人气投票名次

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
13位	15位	22位	26位	41位	37位

※以上资料及照片均选自《侍魂64》。



FINAL FANTASY 未知的世界

第4回

幻兽传·前篇

附有『VI』中自然属性、无属性怪兽的出现场所

『幻兽』可以说是『FF』系列的一大特色。我们将分为前、后两部分介绍『幻兽』。在本部分登场的是与攻击方法的属性有关的怪兽。

拥有超常魔力、与故事有着密切关系的幻兽。

本篇除了介绍各幻兽登场的作品、攻击范围及技名外，还将介绍幻兽在『VI』中出现的场所。正在玩PS版的玩友们不可不看。你将会集齐所有的幻兽的。

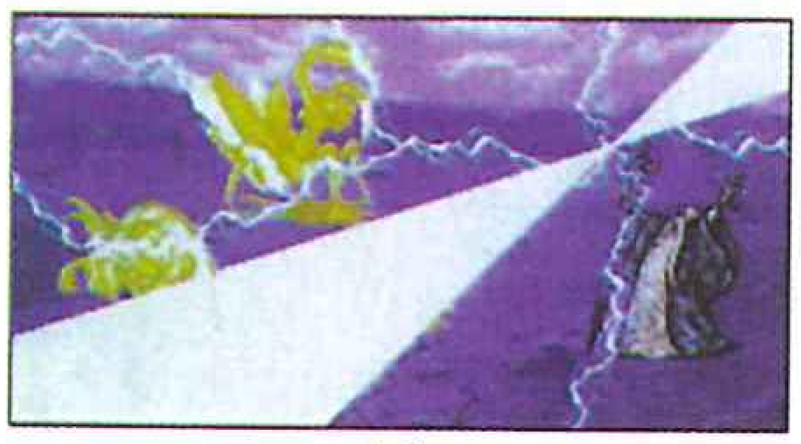
只拥有一种自然属性的幻兽

下面介绍拥有火、水或土中一种自然力（属性）的幻兽。如果他们的属性正好是敌人的弱点，就可以给敌人沉重的打击，如果与敌人同属性，则会让敌人恢复元气。

雷　拉姆

用手执的神杖发出霹雳攻击敌方全体。威力不大，但在游戏初始阶段是不可多得的至宝。

登场作品：III—VII
攻击范围：敌方全体
技名：裁きの雷
VI中出现地点：在「ゾゾの町」的最上层，对自己施以电击变成了魔石。



地　泰坦

引起大地震，使敌方全体无法立足。但是对空中的敌人是无效的。

登场作品：III—V、VII
攻击范围：敌方全体
技名：大地の怒り



地　米德加尔斯奥姆

从地下挖出巨大的洞穴而登场的大蛇。用大地的能量冲击敌人。

登场作品：VI
攻击范围：敌方全体
技名：アースサラウンド
VI中出现地点：在「ウーマロ」的洞穴里，如果得到它，愤怒的雪男会袭击你。





拉姆

在幻兽中形象最接近人的一个。而且还长着长须。

火　伊夫里特

大多在剧情初始阶段登场。用地狱的火炎袭击敌人全体。

登场作品：III—VII
攻击范围：敌方全体
技名：地狱の火炎
VI中出现地点：在「ベクタ」的魔导工场内战胜伊夫里特……



火　凤凰

传说中的不死鸟使无法战斗的同伴们复原，并用火炎的力量攻击敌方全体。

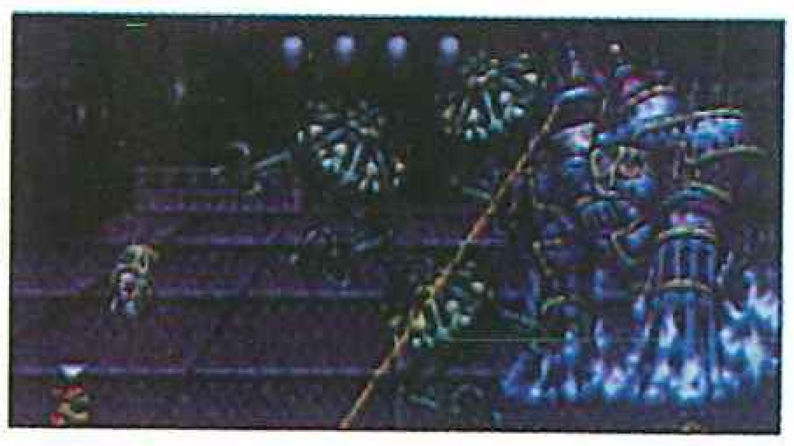
登场作品：V—VII
攻击范围：敌方全体
技名：转生の炎
VI中出现地点：在凤凰的洞穴中，将「ロック」招至麾下后自动得到。



聖　亚历山大

唯一一个拥有『圣』属性的珍稀幻兽。外表是一个钢铁巨人，从口中发射光线。

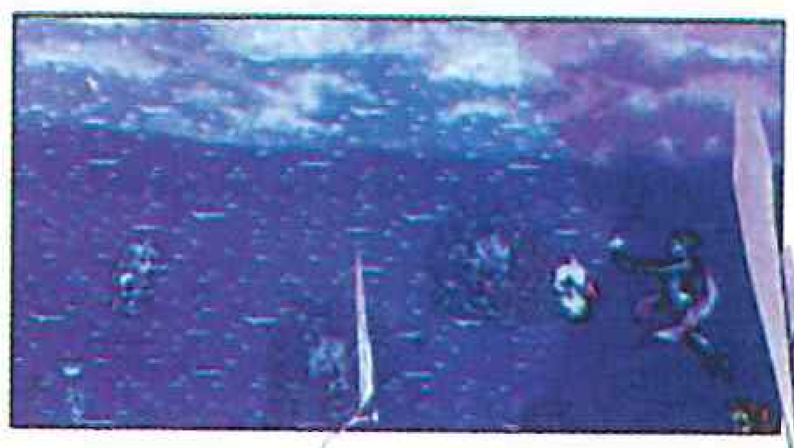
登场作品：VI—VII
攻击范围：敌方全体
技名：圣なる审判
VI中出现地点：在「ドマ」城的「カイエンの梦」的迷宫中打倒阿莱克索尔。



冷　希瓦

引发暴风雪，让敌人遭受寒冷的袭击。它也是大多出现在故事初始阶段。

登场作品：III—VII
攻击范围：敌方全体
技名：ダイヤモンドダスト
VI中出现地点：在「ベクタ」的魔导工场内打败希瓦后即可得到。



希瓦

如同冰中女王一般，给人冷酷与优雅的双重感受。在『III』中使用白魔法催眠光线与黑魔法冷射线打击敌人。



水 毕斯玛鲁库

将海水变成无数的泡泡，去撞击敌人全体的巨大白鲸。只在『VI』中登场。

登场作品：VI
攻击范围：敌方全体
技名：泡泡攻击
VI中出现地点：在魔导研究所深处，切断魔导力吸收装置的开关。



水 利维亚桑

在大海中休养生息的大蛇的样子。海水变成了垂直的壁，卷着巨浪向敌人冲去。

登场作品：III－V、VII
攻击范围：敌方全体
技名：大海冲





拥有复数属性的幻兽

在一只幻兽身上拥有2~4个属性的怪兽们。这是对变换障碍的敌人有效的攻击方法。虽然在你的属性与敌人相同时，有的攻击被吸收了，但是大部分可以给予数倍的打击，造成数倍的损伤。

西鲁多拉

水 雷

使海贼ファリス的船活动的海龙成为幻兽。向全体敌人发出外面裹着水的鱼雷进行攻击。

登场作品：V
攻击范围：敌方全体
技名：雷暴

克加达

炎 冷 雷

给予『雷、冰、炎』的损害之后，牛模样的幻兽就会出现，引起地震。

登场作品：VII
攻击范围：敌方全体
技名：トライディザスター（尝试灾难）

渥利加鲁门塔

炎 冷 雷

在『VI』中被封在冰里、放在断崖上。样子象鸡，拥有3个属性。

登场作品：VI
攻击范围：敌方全体
技名：トライディザスター（尝试灾难）
在VI中：在崩溃后的ナルシェ断崖上。一接触就可战斗。



杜邦

炎 冷 雷 地

从龙卷中现身，喷出鼻息后，翻天覆地。而且地面向敌人的头上落去。

登场作品：VII
攻击范围：敌方全体
技名：天地崩溃



没有属性的幻兽

最后是没有自然属性的怪兽登场。因为和敌人属性无关，给予打击损害，所以不能回复。对变换障碍的敌人也有效。最高级的怪兽大都无属性。

龙

本来是在ミスト（雾）洞中作战的雾龙。吐出雾气，给予全体敌人伤害。

登场作品：IV
攻击范围：敌方全体
技名：雾气

激哈多

同时叫出魔神、女神、三斗神，敌人不论是谁，都给予强烈打击（包括同伙）。

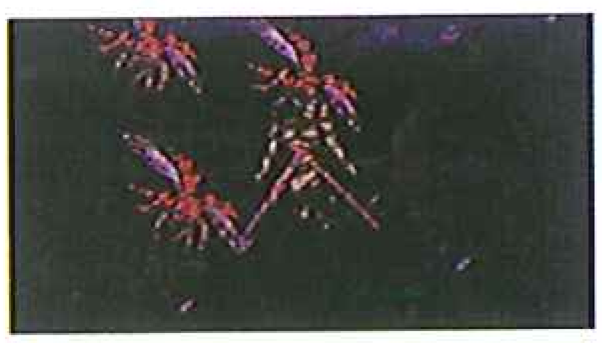
登场作品：VI
攻击范围：敌我全部
技名：天地崩溃
在VI中：打倒传说中的8龙，魔石封印被解开。



玛丁

变成巨人模样出现，用愤怒的气息攻击敌人全体，和故事情节多少有关。

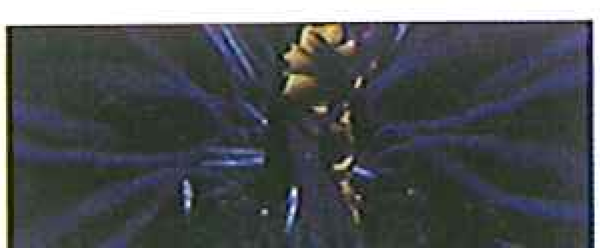
登场作品：VI
攻击范围：敌方全体
技名：混乱光波
在VI中：在魔导研究所深处得到。实际上，是ティナ的父亲。



地 圆桌骑士

将敌人送入『别次元』，圆桌骑士13人进行斩杀。最后是アーサー的圣剑呼啸。

登场作品：VII
攻击范围：敌方全体
技名：最终结局



IV中的隐藏幻兽

●ゴブリン
（技名：ゴブリン拳）
●コカトリス
（技名：石化嘴）
●ボム
（技名：自爆）
●マインドフレア
（技名：宇宙枪、智能爆炸）

打倒各种敌人之后，偶尔自身落下的召唤魔法。

陆行鸟族

●(デブ)陆行鸟(III－V)
（技名：陆行鸟踢）
●陆行鸟和莫古(VII)
（技名：必杀技！！）

在VI中，不是怪兽，只是作为间隙攻击登场。

巴哈姆特族

●巴哈姆特(III－VII)
（技名：百万光芒）
●巴哈姆特改(VII)
（技名：十亿光芒）
●巴哈姆特零式(VII)
（技名：百亿光芒）

通常是最高级的怪兽。核融合的热量是巨大的伤害。



真身暴走登场！

格斗迷的圣经





●这是一本专门研究《KOF '99》的书籍，包括京和庵在内的所有角色的必杀技及连续技以及设定原画尽在其中啊！



价格：950日元(不含税)

以专家角度彻底探讨《99格斗之王》的热力书籍绝赞发行中！！

角色名：八神庵
配音：安井邦彦
格斗流派：八神流古武术＋本能
生日：3月25日
年龄：20岁
出生地：日本
血型：O型
身高：182cm
体重：76kg
兴趣：乐队
喜食之物：肉
擅长运动：全部
关心之物：新女友
厌恶之物：暴力





Story

某些东西象布满粘性液体而被拖着时发出的声响，到达那儿时，只有通道上延续至远处的红而且混乱的痕迹。

「停！」

所有到达的兵士们均已做出随时开火的样子。

「他」回头了。

「是对我说的吗？……」

他说的话没有任何人回答。

「没有关系，但一定要回答我的质问。」

「那人在哪里？」

没有人回答，取而代之枪头的数目不断增加。

「呼……」

他不在意地开始往前行，所有士兵准备开火之际。

「！！！」

一个非常重而腥臭的物体被投到准备开火的士兵们面前，那物体竟是自己的同伴，然后刮起一阵强风，那强风象是被一些很尖锐而重的物体刮起般，掠过一些人的脸，另一些人的肚上；在一瞬间，被风「抚摸」过的人，各自发出有生以来最凄惨的悲鸣。这时警报响起了，但他并没有意思停止前行，眼前的士兵们亦在他轻描淡写下「拨开」，现场只剩下一个又一个充满腥臭的血人。

从后发生了爆炸，令四周火海一片，「他」毫不犹豫，一步又一步向前走，虽然在面前是熊熊的烈火，但全都被他手上的蓝色火焰「拨走」。

在烧不完的火海中，出现了一条人影，「他」脸上露出了微笑。

「原来在这里……让我试一下吧！」

虽然看起来象背向着，但一瞬间，「来吧！GO……啊……！」

他与那人影之间越来越近，那人影被布满火炎的拳打中头颅，同时，响起骨头爆裂的声音。

「不对！」

带着疑惑的感觉他用手将那人影的颈抓起，在顶点的火火下，刚才那人影被烧成炭块了。

「不对，他……在哪儿！？」

「他」欲往前之际，一度门阻挡着去路，所以便丢去手上的那块「炭」，用脚踢开那度门。

「CHI！」

竟然面前出现一批不论样貌、身形等完全相同的「男人」排列在一起，对他来说，这太熟悉。

「是什么的一回事，京……！」

从后面听到一把声音在说。

「没，没错了！是他……！是八……八……八神呀！」

当那士兵的喉咙被深深扣入时，不断发出一些很难听的声音。

「你知道的吗？在哪儿？究竟那人在哪里？」

「不……不知道！」

那士兵在说完这番话后便断了气。

他从那死了的士兵的装备中取起手榴弹，并投向那整齐排列的「京」上，强烈的爆炸声之后，「京」们渐渐变成炭。

「这里也一样吗……。在哪儿？究竟在哪儿？！」

好象火上浇油般，他再投下火炎，令火势更加大，房中响起爆炸声。

「京……！！！」

响起连爆炸声也可遮盖的叫声，但这叫声并不是以前那失掉理性的叫声，而是从心底里涌出来的叫声，这就是「八神庵的绝叫」。



庵

他们，不会轻易放下KOF的大旗

99格斗之王

他们，哪会舍弃“拳皇”的尊严

他们，就是真的京&庵！

～千年之战

Story

在耳边响起重轰的声音后，四周的风景失去颜色，最后，渐渐溶入了黑暗，在黑暗中象感觉到一直被一些很冷的东西不断滴在身上，那种感觉在不知不觉中消失的时候，虽然全身非常疲倦无力，幸好双眼仍可睁开。

但眼前只能见到一双手盖着我的双眼，然后，再被黑暗所包围，这次就连意识也一同被带进黑暗内。

究竟昏睡了多久也不大清楚，四周仍是被黑暗包围着，但现在，我却肯定已经有了知觉，曾几何时感觉到自己身上的某些东西在被抽走了似的，很不舒服，很难受；当时跟自己并未有多大关系的友人的回忆象走马观花般的闪过，之后，听到一把陌生的声音。

「你是草薙京吗？」

「多谢你的资料。」

真不明白是什么一回事，如无记错的话，亦曾听到过什么“古利查力度”及“K'”，在耳边又听到谁在叫谁的声音，但我全不理会，因极不愿意由自己的口中回答。

当还以为我日后的日子都是这样过的时候，情况突然起了变化——耳朵传来「鼓动」声，这是我自己的鼓动。同时间一股久违了的暖流再次在体内渐渐流动着——是血液，是血开始在运行着；鼓动正在激烈地增加，有如要遮盖耳朵般，就在那时，隐约听到有人在呼唤我的名字，但由于鼓动的声音太大，不能听得太清楚，在鼓动中不断有不同的声音加入，渐渐地变成象有些东西在爆发般，虽然呼喊的声音很模糊，但我确实听到有人在呼「京」，同时亦看见在远方有闪光，当我眯起双眼想看清之际，那闪光突然扩大，四周的景色突然尽入眼帘，光更快速地扩大，四周变成火海一片，烟雾弥漫，呼吸开始变得困难，警报亦同时响起，在视觉和听觉已完全地回复之时，发现逐渐激烈的鼓动声原来是令火势加剧的爆炸声而已，突然一个男人站在面前。



「是你叫我的吗？」

那男人什么也不想回答似的，或是由于他极度惊慌吧，在他的襟上可见到记号“N.E.S.T.S.”，正欲查问其意思之际，突然一股爆炸的烈风袭向我们。

究竟意识失去了多久呢？

在一瞬间浓烟稍为停止之时，我才察觉到被弹开了数十米以外。

今次不是爆炸，而是在附近响起玻璃打破在地上的声音，又象倒泻液体似的；而且象在蒸发般似的，使得四周非常闷热，当想到不得不走出这里时，脚象碰到一些东西。

「！」

尸体，而且更是……自己的尸体。

不但是脚下，整个房间都是我，四周都是我的尸体。

这时候，我完全明白了，在黑暗中，被人问问题的理由完全清楚了。

「…岂有此理…」

手上开始喷出火炎来了，但没有一口气爆发出来，而在慢慢地燃烧着。

「他们连力量也……」

再想什么也没所谓了，只想尽所有力量令房间中所有东西全部也燃烧掉。

「京…！！！」

无需犹豫，是他的声音。

当我离开这地方时，从背后有更大的爆炸风吹来我身上。

「NESTS…，那代价会相当高…！！」

拳上的火炎，象在要求我什么似的，熏烧着。

京





角色名：草薙京
配音：野中政宏
格斗流派：草薙流古武术＋我流拳法
生日：12月12日
年龄：20岁
出生地：日本
血型：B (RH-)
身高：181cm
体重：75kg
兴趣：写诗
喜食之物：烧鱼
擅长运动：冰球
关心之物：单车、女友雪
厌恶之物：努力



THE KING OF FIGHTERS

爱

什么是爱？明媚春光下迎着花瓣的飘散携手的闲庭漫步……仲夏夜的草坪上一起仰望长天中繁星点点的情话轻吟……金黄色的世界中并肩踏在似血残阳的收获路上……寒风怒号中对面递来的一杯热咖啡……

其实爱并非是以一种形态存在的，它存在每个人的内心深处，即使江山被霓虹吞没得无踪无影，即使风中吹散的是无法掩饰的似梦迷离，即使到了这令人恐慌的世纪尽头及令人欣喜的千禧之年！

大墙画廊 彩版 vol.35

S：不知道你在本月31日的23:59后的那一分钟会在哪里渡过，是否与爱同在呢？（与画廊在一起就可以了，但怎样才能与画廊在一起呢？）

P：Happy Millennium！

ハッピーミレニウム！

千禧年快乐！

爱，Forever With You, Till Next Next Millennium！像画廊一样……

——廊主SHADOW&PHOENIX

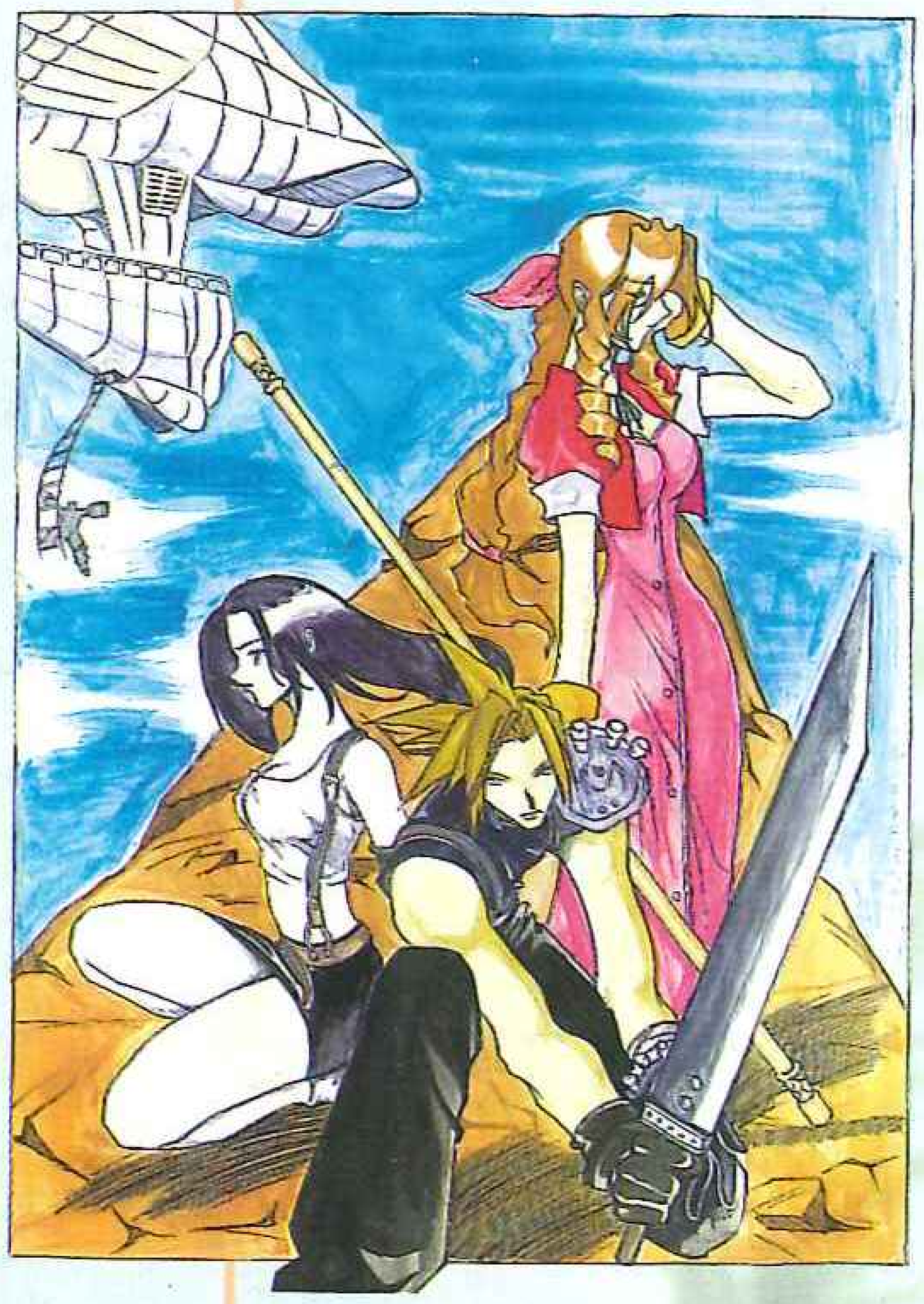


《娇艳如“火”》 安徽宿州 辐射漫画社

S：许多人都认为投“舞”的稿子是投我所好，TELL U IT'S FAULT！

P：娇艳欲滴的她在这凛凛冬日下应该加件衣服啦！

（廊P：★★★）



《最终幻想Ⅶ》 韶关 冼宇锋

S：7代的光辉现在似乎已经被8代所掩盖，但依旧灿烂！

P：好象大刀的风潮是从这里真正开始的啊。

（廊P：★★★½）

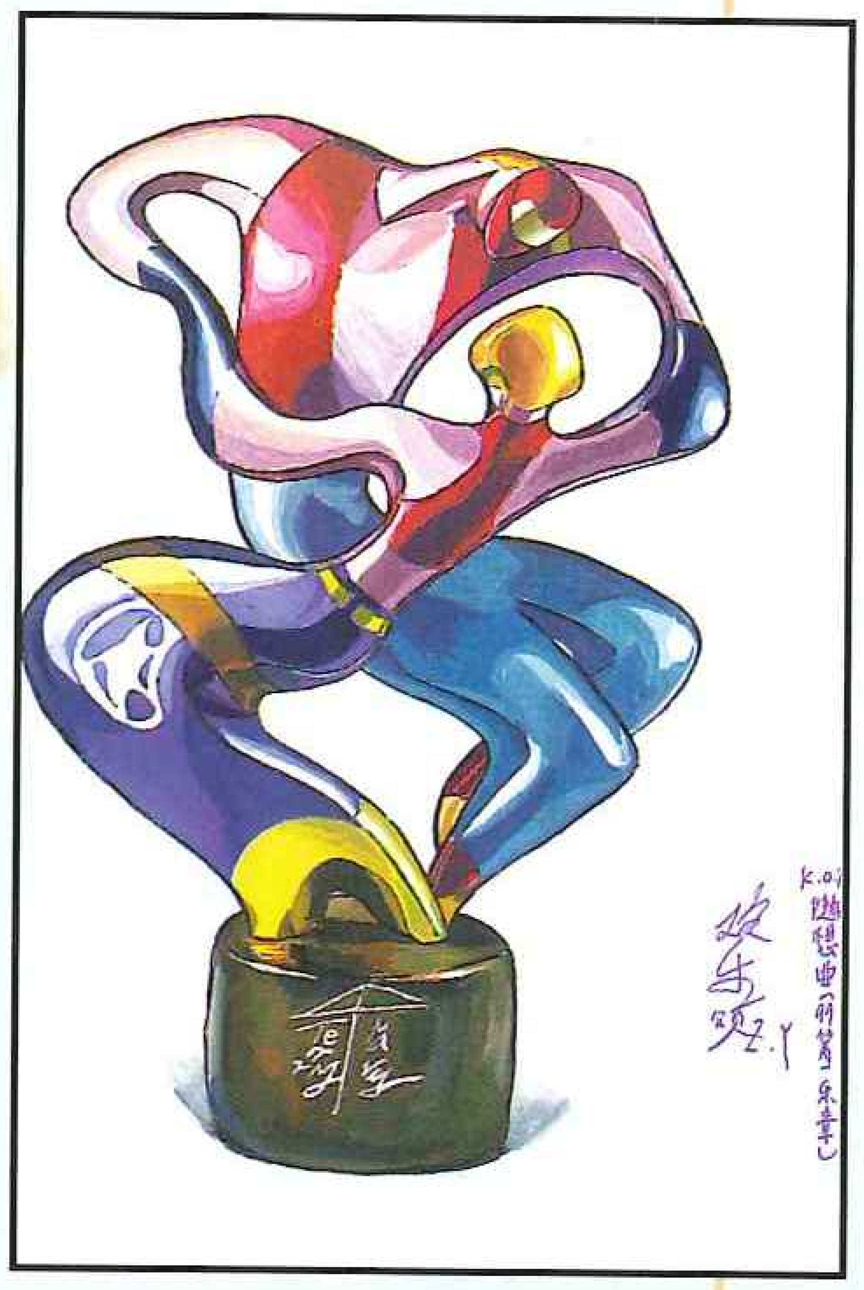


《思念》 景德镇 沈耀文

S：猛一看有种浓郁的樱濑琥姬的构图感觉。

P：她紧紧抱着的究竟是什么宝物呢？

（廊P：★★★½）



《欢乐颂·特瑞与玛莉》 北京朝阳 小阿飞

S：创意的味道很象城市雕塑，不错！

P：快2000年了，你的乐章的名字也要改啦！

（廊P：★★★）

《无题》 郑州 杨林



S：八神变成钢笔且被草雉拿着的感觉一定…很惨！

P：这只笔对于草雉来说似乎胖胖了些哦。

（廊P：★★★½）

《赛西施》 江西樟树 张玲



S：荷花深处，白鹭飘摇，雪是在水一方梳妆吗？

P：在《幕末》中人气最高的似乎非她莫属。

（廊P：★★½）

《FOF 99》 青岛 王毅鹏



S：「枪刃」和「一刀两断」究竟谁是强者，我也不知道。

P：背后的EYES好象是从《生化危机》中「走」出来的。

（廊P：★★★½）

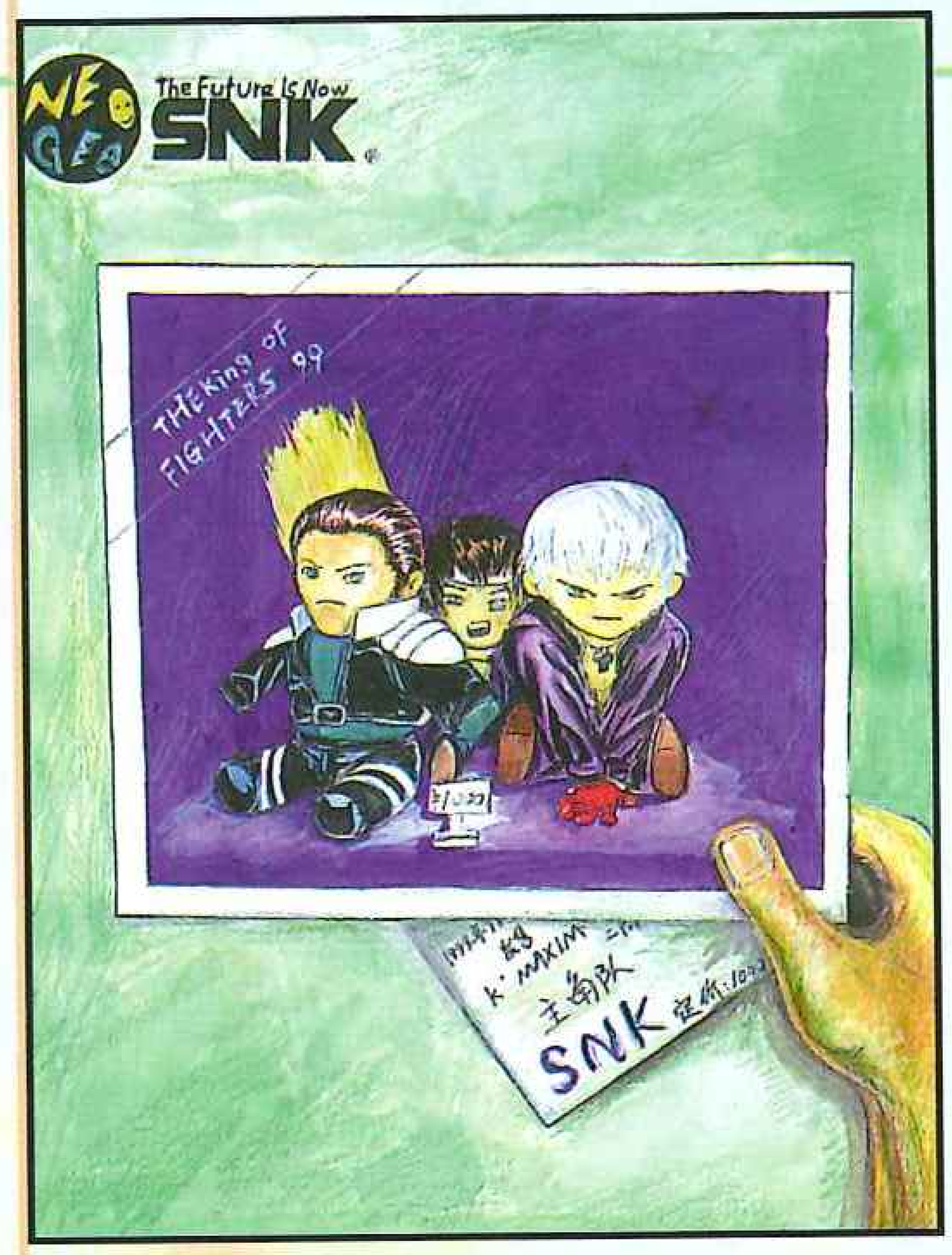


《FFVIII之开机第一战》 鄂州 汪阳

S：不觉想起年初熬夜打爆《FFVIII》时的激动和感动。

P：漫天的樱花花瓣的飘舞中两位酷男“亭亭玉立”。

（廊P：★★★½）

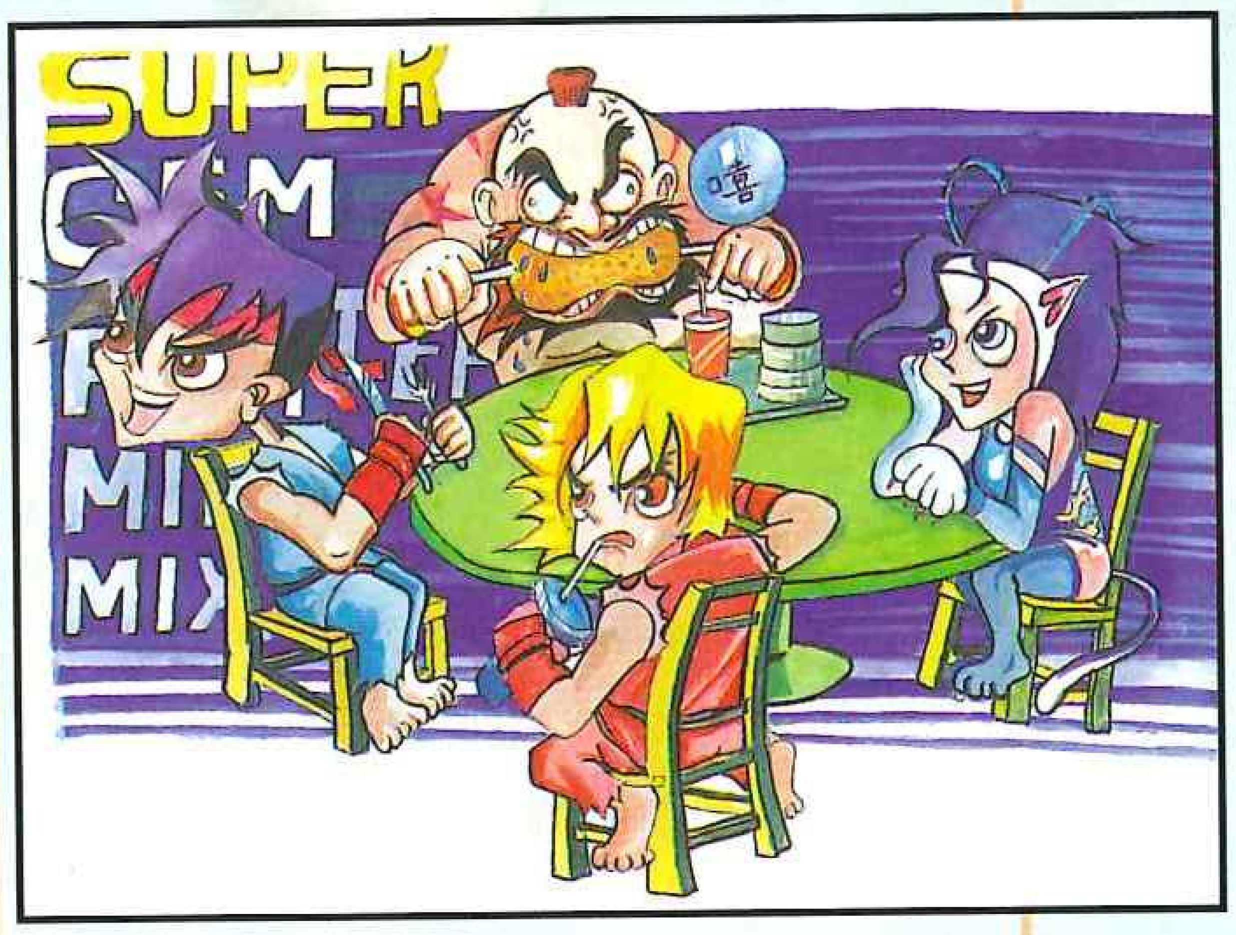


《'99 KOF》 黄石 张乐飞

S：红丸不幸无法“出头”，只在MAXIUM后面露个黄毛。

P：这只手是谁的呢？玩具商？主办人？

（廊P：★★★）

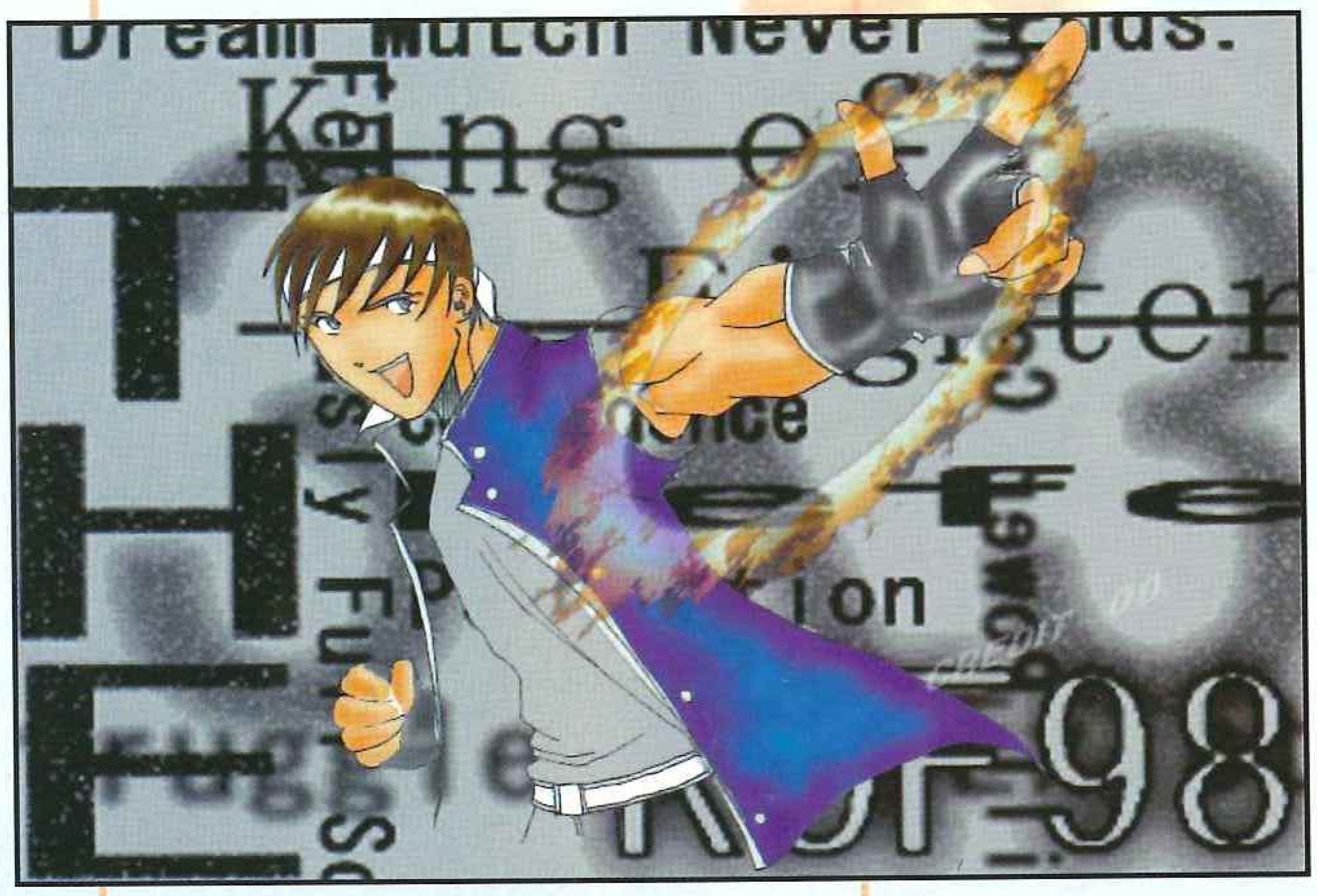


《街头霸王~饮食男女~》 广州 温滔权

S：“口袋战士”也十分贪吃啊，但怎么吃也不长个儿啊！

P：当然啦，人家是Q版的嘛，见过Q版人物是正常比例的嘛！

（廊P：★★★）

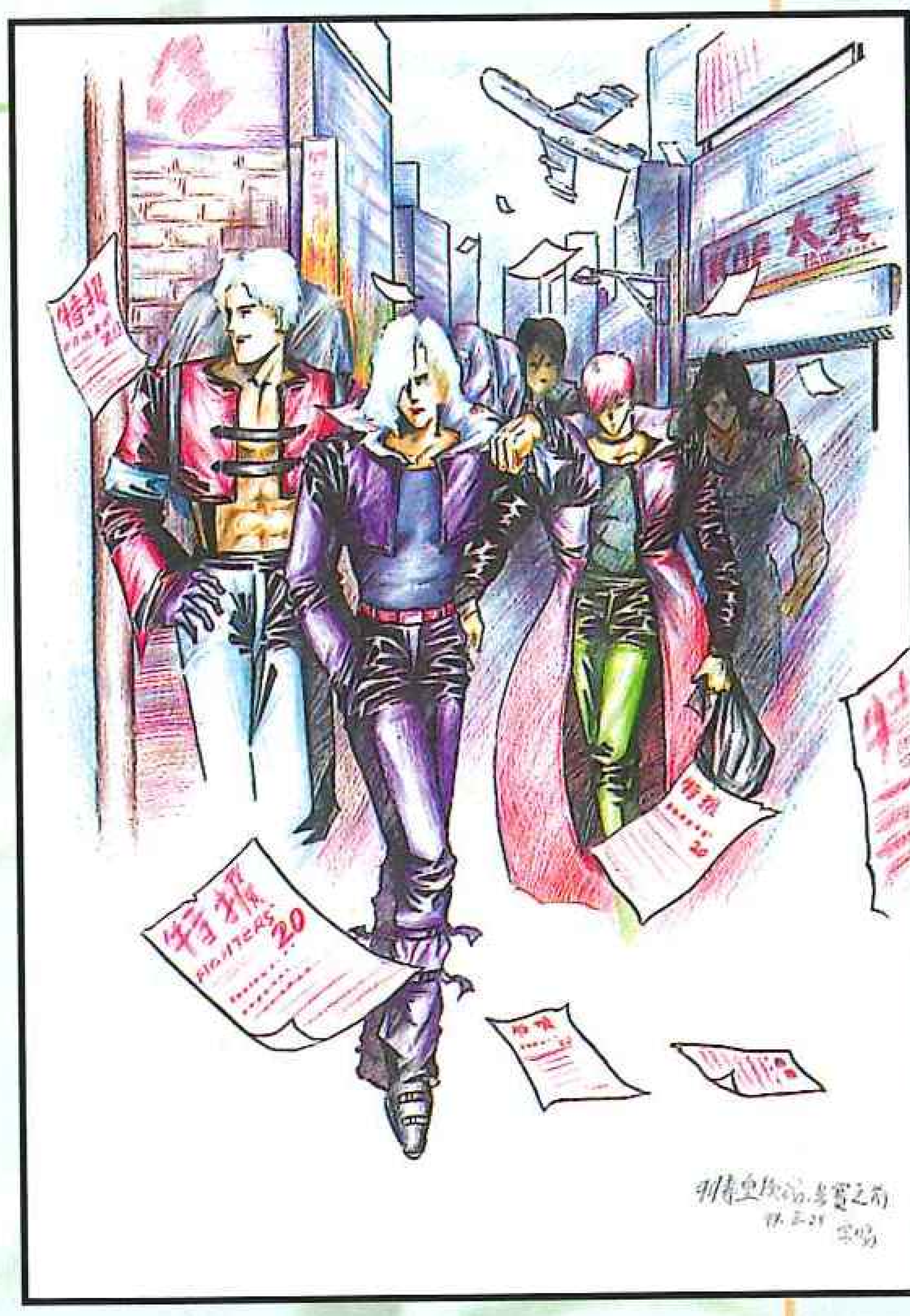


《嚣张》（计） 长沙 YOKE

S：真吾的跳重C+蹲C+任一超杀是十足的CAPCOM味道，为何你说他是SEGA的叛徒呢？

P：能够令其嚣张街机厅的应该是玩家本身吧！

（廊P：★★★½）

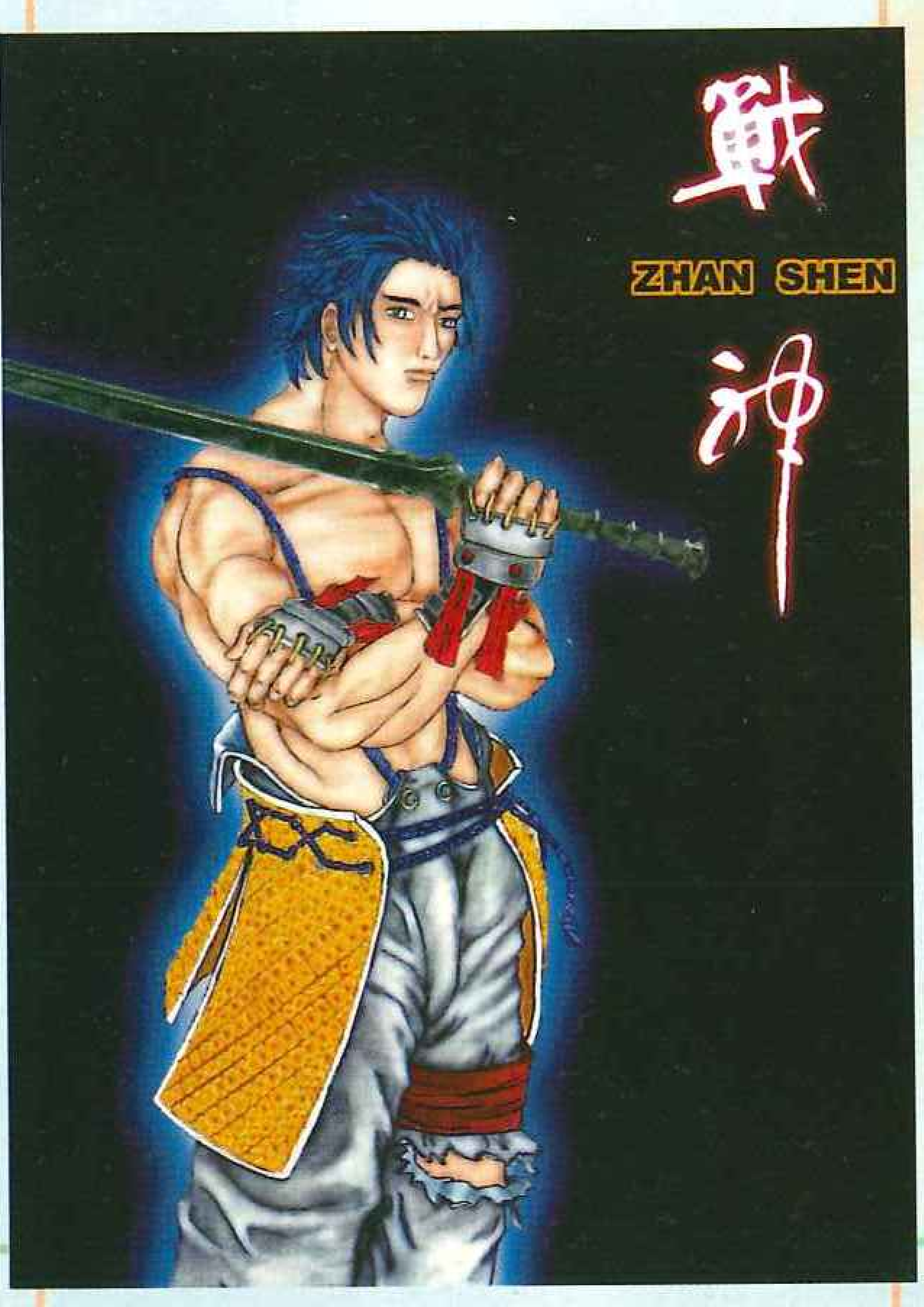


《99拳皇续战·参赛之前》 开封 宋扬

S：你的好消息是终于把MD、SS、PS凑齐了，DC和PS2呢？

P：猛一看有些香港漫画的味道，细看就不是了！

（廊P：★★★★）



《战神》（计） 南宁 梁裕华

S：装束象是日本古代武士加上香港武侠人物的合体。

P：这位战神大哥是否也象我这般骁勇神武呢？

（廊P：★★★）

《KOFの灰姑娘》 郑州 蚯蚓

S：这位Cinderella是否也很盲目呢？两位姐姐是谁呢？

P：草雉当了王子，水晶鞋从哪里得来的呢？

（廊P：★★★★）



《电子游戏软件》与大家共赴千禧!



I'll be here... Why...? I'll be 'waiting'...here... For what?



FINAL FANTASY VIII

2000 CALENDAR

1 January

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

2 February

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29				

3 March

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

I'll be waiting...for you...so...If you come here. You'll find me. I promise.

世纪末
剑客
行动

侍者，武士也，他们永远象一群谜般的人物纵横业界，苏醒吧！

剑客异闻录 苏醒的苍红之刃 ~侍魂新章~



剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

PS 厂商：SNK 类型：FTG
发售日：99年冬预定 媒体：CD-ROM

『侍魂』新作在PS上堂堂登场！

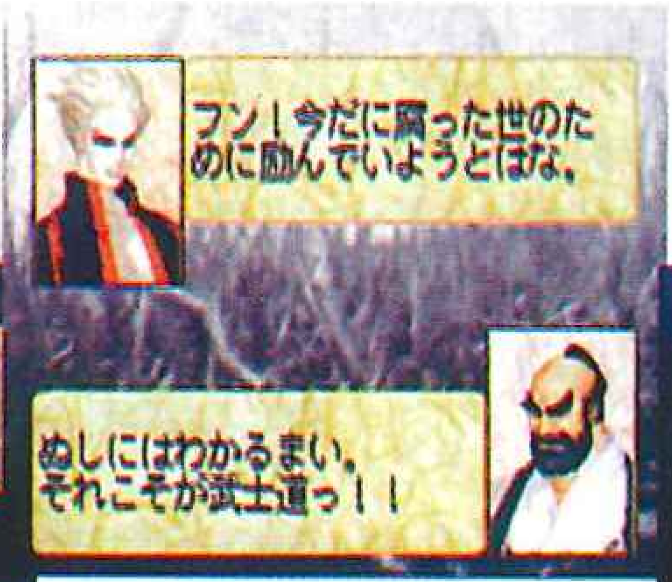
『剑客异闻录～侍魂新章』是『侍魂』系列的最新作。这款游戏并不是由街机上移植而来，而是专为PS开发的特别作品！

故事的背景年代，是街机版『侍魂斩魔传』20年之后的世界。原来故事中的霸王丸变成了老练凌厉的剑士，而娜可露露则变成了圣灵。在战斗系统的设计上，象刀背攻击、闪躲、短兵相接和回刀还击等剑术的战略，全都以3D的画面来表现。这一次，我们还会公开游戏中的登场人物和对话的镜头哦！

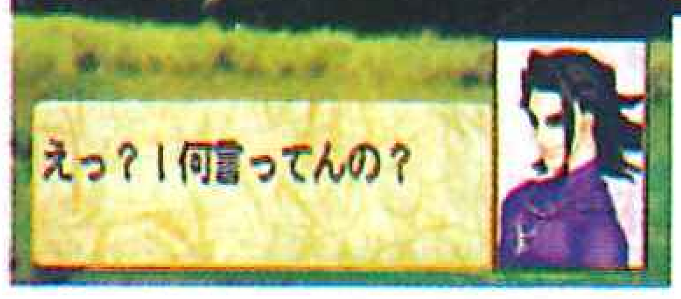


←主角是两位同门师兄弟的九葵苍志狼和九鬼刀马。这是他们战前的对话场面。

在『阿修罗斩魔传』之后的20年







江户近海的孤岛上

舞台是魔窟『离天京』……





一个崭新的故事展开了！

娜可露露化为圣灵来引导剑士们



娜可露露

为了即将到来的毁灭危机，她超越了时代（时间），给予剑客们启示并向他们求助。在"离天京"内，她是以卡姆伊的妖精"可罗帕可尔"的身份出现。

开场CG动画



妖精"光之巫女"

←为了拯救自然，娜可露露将自己的灵魂与自然合而为一，化成了『圣灵』。

时代背景

世间渐趋和平，"剑的时代"即将宣告结束。幕府政府为了让一些无法适应时代的流浪者能重新做人，便在江户近海的孤岛上建立了一个"牢人街"来管理他们。但有些人竟以『为上天所选之人创造的新世界』为口号，想在这里进行一场惊天动地的大阴谋。此组织名为『霸业三刃众』，当中的每个人都具有极强大的能力。他们利用这些能力收服流浪者，使他们唯命是从，并且开始一步一步地计划颠覆整个国家。不知从何时开始，这个"牢人街"有了『离天京』的这个名称。而『离天京』也从一个让人重生的场所，转变为只有强者才能存活的不法地带。为了生存，每个人都互相憎恨、彼此残杀。『霸业三刃众』吸收这些负面的能量，确实地扩展了自己的势力。然后，20年过去了。得到力量的『霸业三刃众』开始了他们的行动。同时，察觉到『离天京』的异状，幕府也展开了对『离天京』的调查。

魂者，不灭的精神，在他（她）们心中熊熊燃烧不尽，战斗吧！

充满魅力的角色们！！

这次『侍魂』新作的角色设计，真是太糟糕了！每一个都帅到了极点，到时要我们选哪一个呢！SNK果然不是普通坏心眼！因为背景是设定在『侍魂斩魔传』的20年后，因此服装和武器也有很大的变化。来吧！您中意的是哪一个呢？



九葵 苍志狼

新主角。不但是一流的谈判高手，还拥有一身非常棒的好剑法及秘剑。承继亡父的遗志成为幕府的秘密剑士。为了从杀死父亲的义兄手上夺回只传子不传女的家宝『二对刀』，而向他挑战。

九鬼 刀马

白肤赤眼，是男主角的同门师兄弟。谈判的高手。秘剑的性质是以直线型攻击及『一击必杀』为追求目标的"烈帛之剑"。他杀了自己的师父，并夺走『二对刀』的其中之一后，便消失纵影。

花房 迅卫门

秘密剑士的其中一人，和男主角一同出生入死的老练战士。近乎出神入化的枪法，足以弥补他身材短小的不利点。因为接到了幕府的秘令，而和男主角一同前往『离天京』去进行调查。

霸王丸

看似豪快却又纤细，看似大胆却又慎重，不流于形式的剑法是其特色。在剑的世界他的名字无人不晓。因为他身旁流传出的种种传说，使他有了『传说中的剑豪』之称。他的武器仍是"河豚毒"。

服部 半藏

最強的忍者，也是伊贺忍者群的首领。在隐密的忍者装下隐约可看到的脸孔，透露出他尚还年轻的秘密。难道说他是第2代的服部半藏？

神 铳士浪

反幕府组织的领袖。脸上的伤和黑色手套令人印象深刻。他手上的武士刀形状非常奇特，不知道会使出何种攻击？

七坐 灰人

灰色的头发，鲁莽的气质。从他刺满全身的刺青和手上那把无鞘的利刃，可以看出他是一个具有反社会人格特质的角色。

十六雉 夜血

他包在鞘中的，是一把有锯齿状刃的剑。腰旁还插着另一把小刀。傲慢的笑容，自我风格強烈的服装。看来个性似乎挺残忍的。

吉野 凛花

拿着和身高不相称的长刀。这位少女到底有着什么样的过去呢？她也是一个命运不同于常人的剑士吗？

旋毛风之卧龙

山贼的头目。是个独眼，全身伤痕累累的壮汉。一只手藏在怀中，另一只手则握着攻击的武器。看起来似乎一身蛮力。

沙耶

拥有性感身材及诱人姿势的金发外国人。不过她却是使用二刀镰的女杀手。被她外表给迷惑的话，凄惨的可是自己哦！

乱风

挥舞着大金棰的小野人。不讲求技术，看来在战斗中似乎都是以力取胜。个性狡猾而刁钻，看来很难应付。

命

红色的瞳孔，拥有着异样美感的女性。全身散发的气氛和悲伤的表情，不禁令人想起"色"那位角色。

开创格斗新时代战

《死或生2》特别报道

～美丽灿烂的代表～

注目作品

DEAD OR ALIVE 2 死或生2

AC | 厂商：TECMO 类型：3D-FTG
媒体：NAOMI基板

“忍者队(Team Ninja)”开拓3D格斗的正统进化体



©TECMO, LTD. 1996,1999



©TECMO, LTD. 1996,1999

3D格斗游戏的最新进化体在这里登场！！

《死或生》系列运用的硬件包括MODEL 2、土星、以至Play Station（包括互换基板）不断“成长”，到了如今该系列的最新作《DOA 2》运用著名的NAOMI基板，发挥其超高性能，被称为“正统派3D格斗的正统进化体”的作品终于在今秋面市了。

不论从角色、场地还是效果等方面都充分借助强大的技术，使之产生有些令人不可思议的“反响”。游戏中的“殴技、蹴技、投技”都“快乐”地得到最大限度的表现，也许真是3D格斗的又一次革命的开始。


©TECMO, LTD. 1996,1999

→教堂圣地的决战。

CHECK POINT

① 危险系统(Dangerous System) —— 各个场地均有炸药地带存在，类似1代，充分显示紧张感及爽快感。

② 多彩广博的操作系统 —— 2种防御方法、1种等级、3个键位以及许多新鲜的系统。

③ FREE-STEP/DH —— 原创系统，令8方向的移动成为可能，带动新动作的革命。



©TECMO, LTD. 1996,1999



©TECMO, LTD. 1996,1999

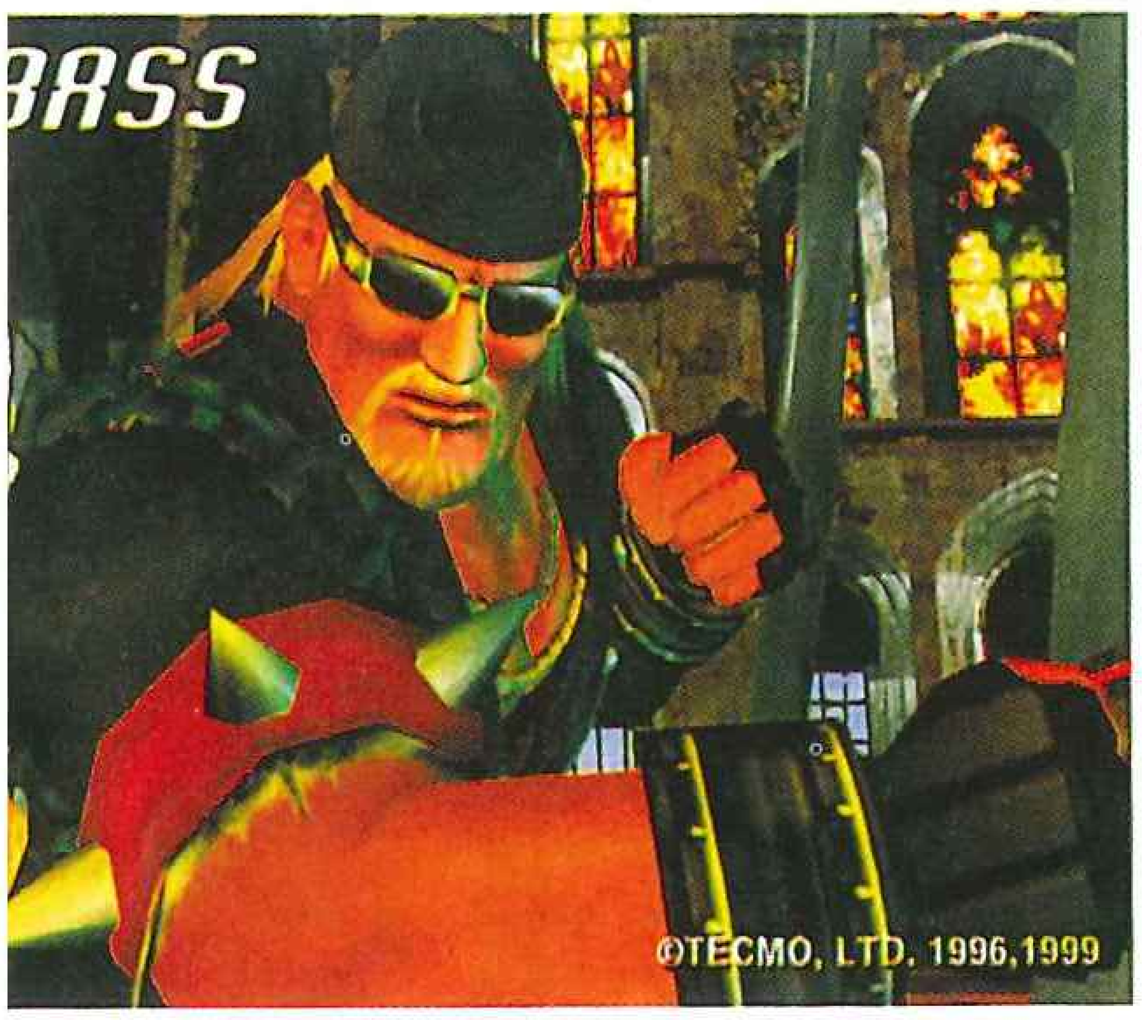


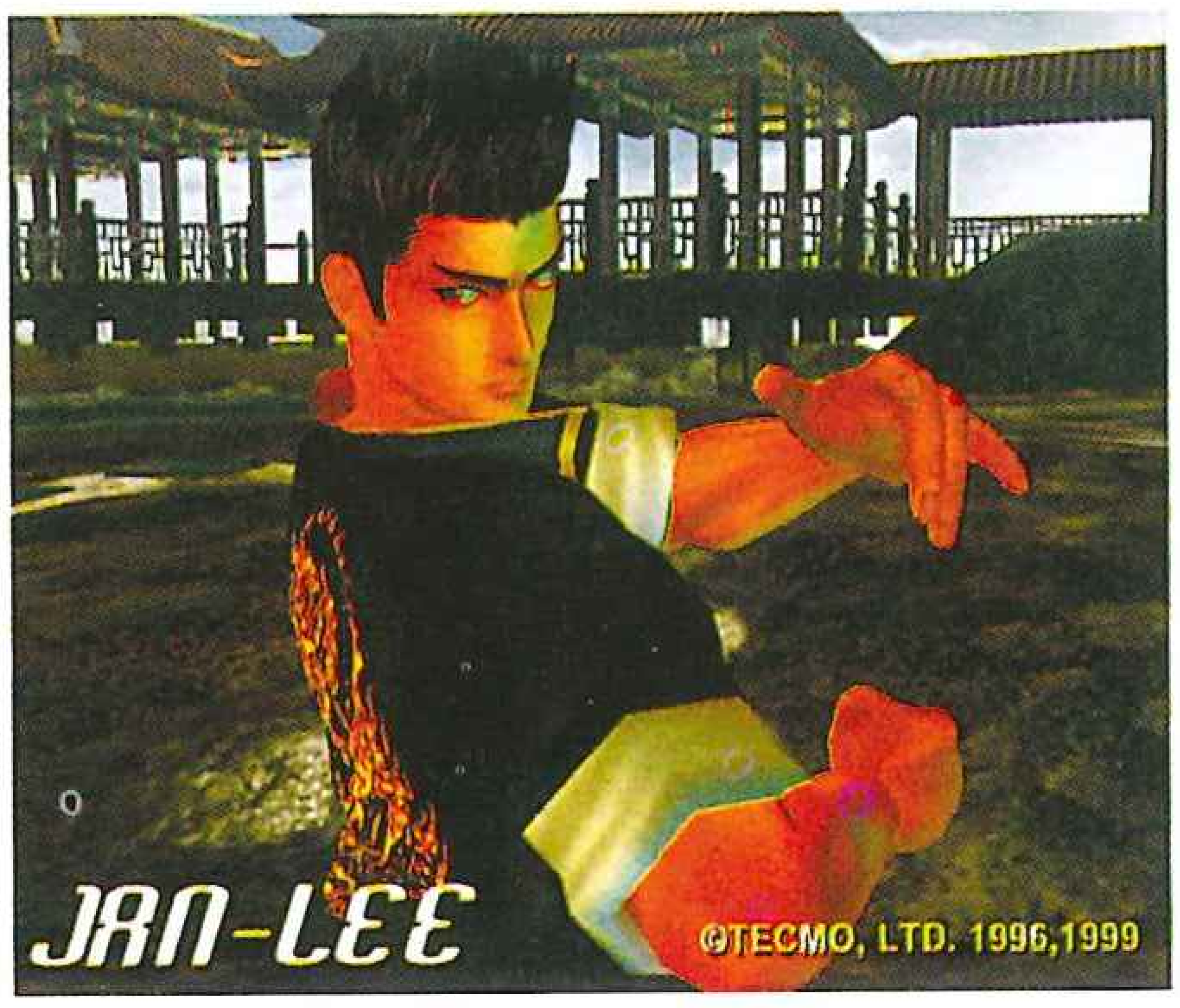
©TECMO, LTD. 1996,1999



绝命的死之战终于拉开帷幕！！

～全角色之英勇姿态大展现～







无比强大　光辉灼人　炫华惊世

我们来看看《DOA 2》的制作队伍“Team Ninja”(忍者队)的领队人物板垣先生的一席话吧！

“清楚明白地说不论DC还是NAOMI都是个相当完美的硬件，都充分显示其超强的力量。『DOA 2』所展现的映像以及声音均追求完美，可以毫不夸张的说现在是最强的。尽管我们现在(99年8、9月)已经将之做到100%，但我们不会满足，一定要将之做到120%。”

笔者S · P在看罢“99东京游戏展”的现场演示的《DOA 2》的画面，不禁惊叹它画面的美丽及人物动作的精细，相信它必定会在业界中掀起一片涟漪……

梦般映像　绰约风姿　震撼巨作









死 亦危险
生 亦危险



杀戮的生之役完全揭开面纱！！

乱舞势力 特别版之 缱绻作品17号(B)

许久未有用如此大规模的篇幅介绍游戏扮演人物了，也许许多朋友不太喜欢本栏目，但终究它还是有一大批支持者的，希望逐渐地大家都能喜欢，不枉费我的一番苦心！特别是缱绻作品(A)中全部是来自国内朋友的照片，由于条件限制，当然不如日本朋友扮得似模似样，但是（又是那句老话），他（她）们至少努力过！

——SHADOW PHOENIX

舞出新势力·乱



←扮演《沙加开拓者》中的人鱼。（『廊P』：★★★½）



↑笑容可掬的麻宫雅典娜。（『廊P』：★★½）

↓来自《女神异闻录》中的一群。（『廊P』：★★★）





←大家不太熟悉的《超能力大战》中的角色。（『廊P』：★★½）



←《恶魔战士》中可爱的猫女。（『廊P』：★★★½）



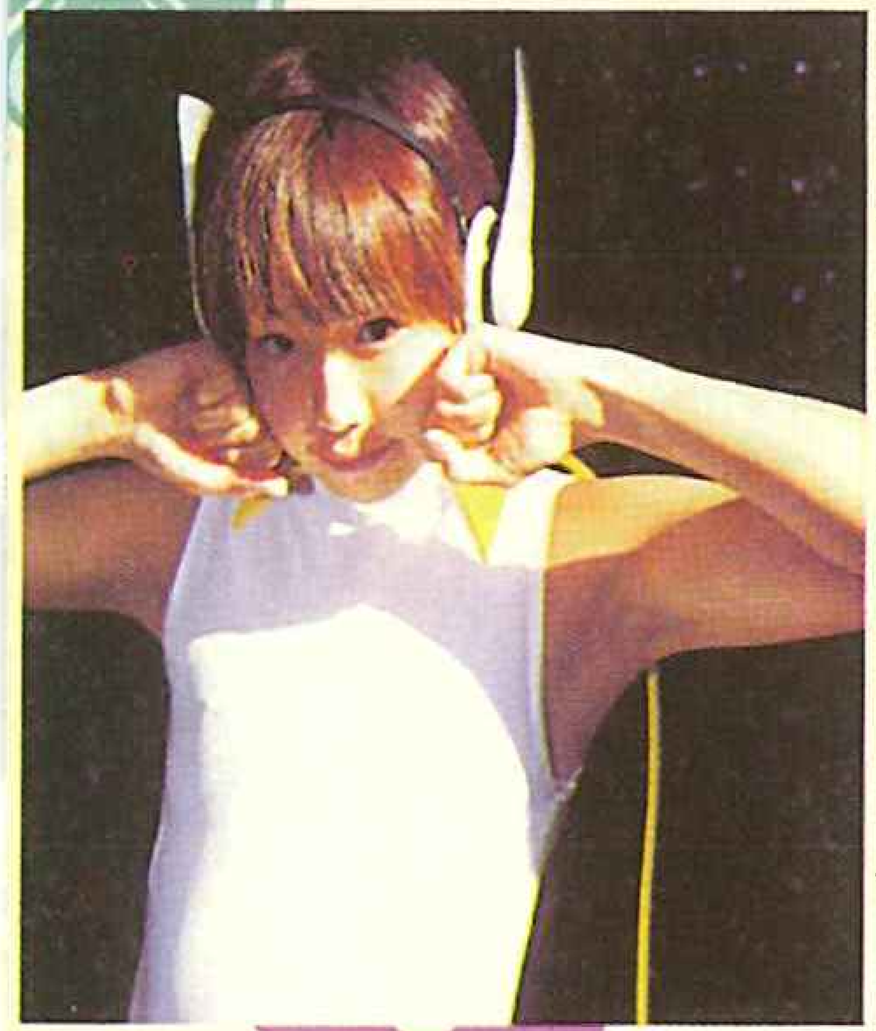
←《To Heart》中的来栖川芹香小姐。（『廊P』：★★½）

↓哦，《口袋妖怪》中的宠物小精灵也来了！（『廊P』：★★★）



↑兰版我的宠爱——舞。（『廊P』：★★★）





←象猫咪般的《To Heart》中的人物。（『廊P』：★★★）

↓这位桔由罗来自《悠悠幻想曲2》。（『廊P』：★★★）





←看得出来是《恶魔战士》中的谁吗？（『廊P』：★★）



←提醒你一下，SS著名SLG作品中的人物。（『廊P』：★★½）



←《Nights》中的飞天精灵。（『廊P』：★★）

帅气纵横　大帅哥在这里



↑最酷的男儿当属《KOF》中的八神庵了。
（『廊P』：★★★★）



↑来自SS知名游戏《黑色矩阵》中的阿贝尔。
（『廊P』：★★½）

↓三个女版庵，有种别样风姿。
（『廊P』：★★★★★）

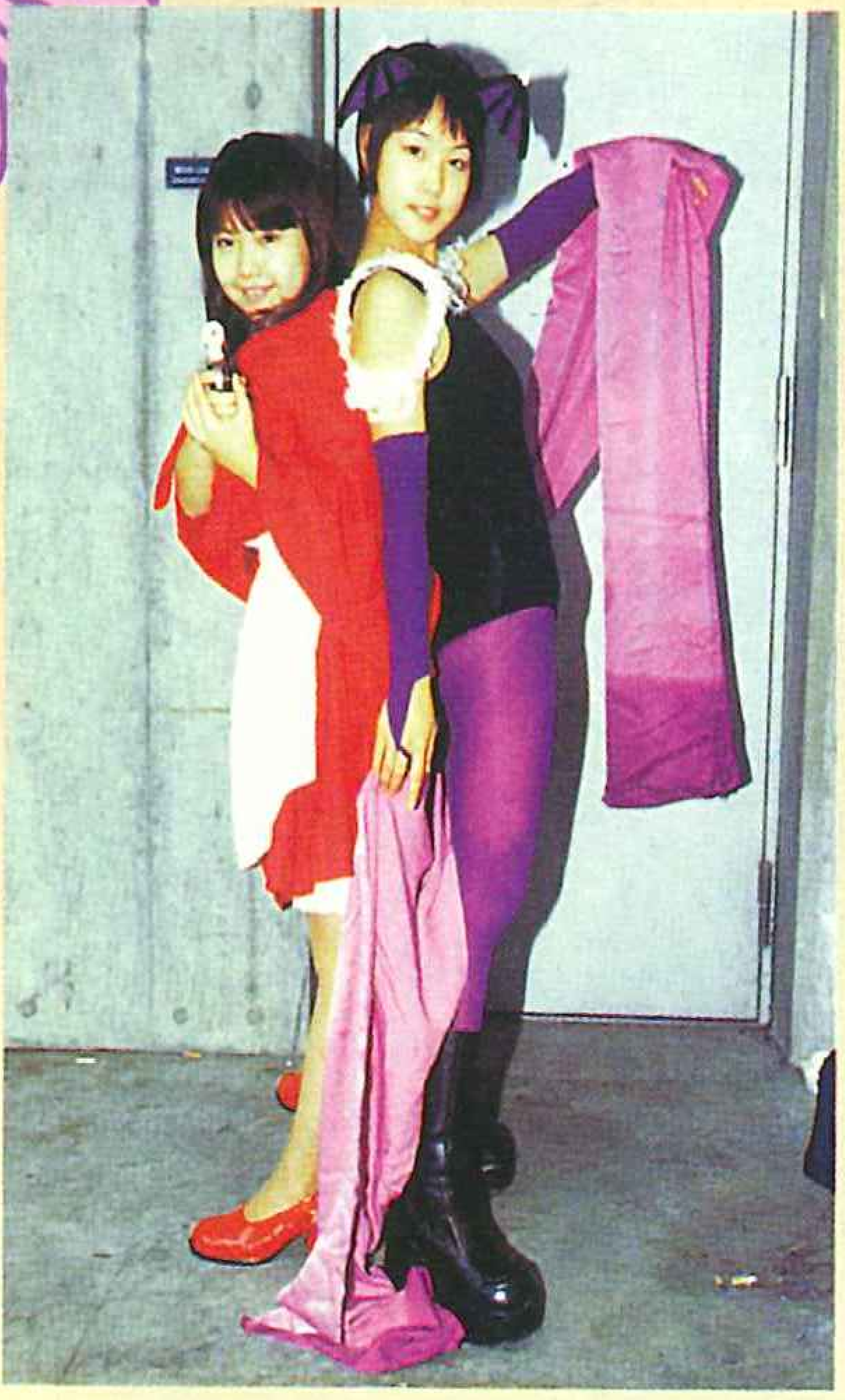




↑莫莉卡又从《恶魔战士》的世界中跑出来了。
（『廊P』：★★★）



↑魅惑感十足的《斗神传》中的索菲亚。
（『廊P』：★★★½）



↑小红帽和莉莉丝，好象是ZERO（儿童）版哦！
（『廊P』：★★½）

↓《伤感涂鸦》中的则渡穗野香。
（『廊P』：★★★）





↑去年12月发售的《玛鲁王国的人鱼姬》中的人物。
（『廊P』：★★★）



↑《ZERO 3》及《影牢》中的人物。
（『廊P』：★★★）

↓来自“工作室”的“玛莉”。
（『廊P』：★★★）





↑SS游戏中的2位妹妹
（『廊P』：★★★）



《侍魂》中的娜可露露及她们的玩偶版。
（『廊P』：★★★½）

大家一起来
让势力乱舞得
灿若星辰！



“咸旦超人”之英雄救“美”图。

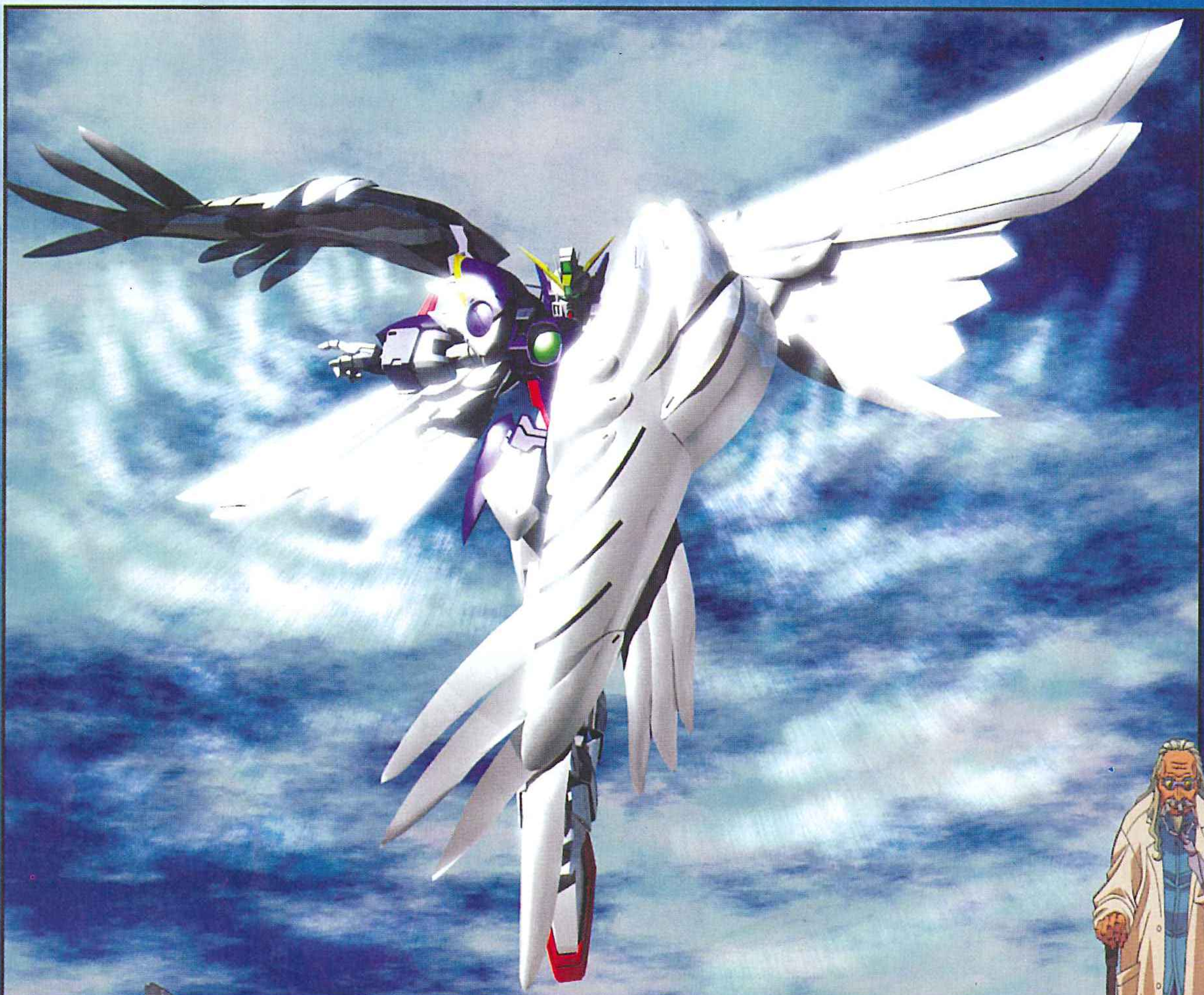
年末特献 · 迎接下世纪的梦般曙光

玩具总动员 SPECIAL

「新机动战记　高达W」

~ Endless Waltz~

拥有巨大的双翼，搭载有可分析预测战局的“零系统”！







背部的翼可做飞行时的辅助翼用，突入大气层时用做防御。

解説 时值本世纪的最后一期，这次为大家带来是来自《新机动战记高达W—无尽的华尔兹》中的WING GUNDAM ZERO的CG画面及首办，作为“玩具总动员”的世纪末结尾篇。



J博士
开发WING高达的博士，一个有很强能力和发布指令的人物。

DATA

名称：XXXG-OOWO WING GUNDAM ZERO
全高：16.7米
重量：8.0吨
武器：光束军刀、机械加农炮、双杀步枪等
备注：在作品登场的5部高达中唯一可以变形的。

展现新世纪如霞曙光的征服太空之翼

SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

连续技大观园（四）

武汉 张伟

天语：连续技乃格斗乐趣之本，需“理论＋实践”。“大观园”从理论上武装玩家。

（续上期）在该状态中对手被攻击后僵硬值不变，而己方角色的收招时间则大幅减少或消失且对手一旦被此状态中的角色击中后除倒地以外一直保持被攻击判定。利用这个特性产生连续技。那么，如何在 OC 状态中打击对手便是研究的重点了。贵刊也曾登过这方面的文章，但那篇文章似乎太“专业”化了。我认为大众一些的出法应是先瞅准所使用角色必杀技中攻击较强的一招，在 OC 发动后先将对手打浮空（也可视情况不打浮空），然后用这招必杀技以轻攻击键连续打击几次直至 OC 快结束时再以重攻击键出该招来结束 OC，这样亦可达到较强的攻击，望大家试一试。到了 ZERO3 中 OC 则发生了本质的变化，角色在发动 OC 后，ZERO2 中 OC 的几乎都不存在了。这样的话，大家就应以我说的第一类连续技为思路，加以研究。由于对 ZERO3 的了解尚浅，我在这里就不多说了。至于“月华”、“VR 对毒蛇”等游戏的这种技巧，基本还是以 ZERO2 为为本的。

OK！我对连续技分的六大类就到这里了。看到现在杂志上连续技介绍越来越多之后，我产生了写这篇文章的想法。我觉得在了解了连续技的本质后通过一些“连续技法则”来举一反三自选创出强力连续技会比看了杂志后按步就班地练习来得有趣得多。要知道打出一个高难度的连续技，就意味着你的格斗水平又 LEVEL UP 了。

本文主要以 KOF 和 SF 为本而写成的，实是因其乃目前最流行的两大系列，是“大势”！饿狼、侍魂等的爱好者们就请见谅了。好了，还是那句话，水平有限，错漏难免，望各位多多指正，本人感激不尽。（全文完）

VF3（一）

广州 野

作者在信中说：“杂志长期以来就充斥着拳皇街霸等 2D 格斗游戏的出招与连技，但极少有 3D 游戏的介绍及攻略，希望可略尽薄力来弥补这一不足，现将已研究近一年的 VF3 心得公诸同好”。编者对此表示感谢。

由于 MODEL3 STEP1.0 基盘的原“TB”版今以 95％映像感和 100％操作感之高移植度出现在 DC 上，尽管对角色的细部描绘尚有欠缺，但元气公司程序员们的天赋仍然表露无疑。今后若有机会将把本作一些鲜为人知的东西登出，有条件的玩家亦可在 DC 上练习。玩 VF3 时应体会其技巧判定的微妙所在。

■**结城晶**：这是一位近身战十分有利的角色，其中近身↓P 用来封位十分好用，而上步顶肘（→P）用来瓦解对手的防御也十分之有效，再加上各种突进技如马步顶肘（→→P），跃步顶肘（→→→P），马步冲靠（⇓→P＋K）的混合使用，绝对会打乱对手的方寸。而连环脚 1HIT 时（→→K），马步冲靠，扬炮（↘↘P）很易形成连招。再加上各种当身投，使用得当将十分令人头痛。晶可列为上级角色。

1．里门顶肘（→→P，对手浮空）＞ 里门顶肘 ＞ 追加技。威力 15％，难易 10％，命中 100％。

2．马步冲靠（⇓→P＋K）＞ 上步冲掌 ＞（←→P）＞ 铁山靠（←→→P＋K）。威 30％，难 40％，中 60％。

3．马步冲靠或连环脚 1Hit（→→K）命中 ＞ 修罗霸王靠华山（↘K＋G→P←→→P＋K）。威 40％，难 65％，中 80％。

4．扬炮（↓↓P）＞ 上步顶肘（→P）＞ 里门顶肘（→→P）＞ 追加。威 20％，难 35％，中 70％。

■**陈佩**：是一位适合中距战斗的女战士，出招快，威力也大，其中，苍下连捶（↘PP），穿冲拳（→P），上步冲掌（←P）易造成对手混乱，燕阵旋风脚（←K＋G）用来截击对手攻击威力极大，但因其变化少，遇到当身技高手如结城晶时应小心。佩为中级角色。

1．燕子双掌（→→P）＞ P ＞ 燕旋蹴（↓K＋G）＞ 跳跃追加。威 35％，难 50％，中 50％。



下面技巧中，有些可能要在 COUNTER 态下才可连上。请确认第一发是否真正令对手浮空。

2．飞燕翻胯（↘P＋G）＞ 虎燕煽脚（KK）＞ 跳追加。威 30％，难 30％，中 80％。

3．掣燕挂塔（←↓P＋G）＞ 飞燕烈脚（↗KK）＞ 追加。威 35％，难 30％，中 95％。

■**陈洛**：中远距高手，威力极大，操纵简单，易形成连招，其中穿脚连虎环掌（↘K→P←→P）虽然较难形成连技，但用来打乱对手防御是一个不错的选择，而连环裁腿（↓KK）与连环掌（↘PPP）足可令你的对手觉得站防也不是，蹲防也不是。陈洛乃中级角色。

1．双虎烈把（↘P＋K）＞ 虎枪掌（←→P）＞ 大跳跃追加。威 35％，难 20％，中 60％。

2．飞虎转身掌（←←P）＞ 连环转身脚（PPPK）。威 40％，难 55％，中 30％。

3．柳手挂塔（←↓P＋G）＞ 飞虎转身掌（←←P）＞（↓P）＞ 连环截腿（↓KK）＞ 追加。威 45％，难 60％，中 30％。

■**莎拉**：十分赖皮的角色，实战中连环下截（↓KK）与连踢腿（↘KKK）起动形式十分相似，而两者都是中了第 1Hit 就十分再难防住的招式。中级者角色。

1．膝撞（→K）＞ 倒跃踢（↖K）。威 25％，难 30％，中 45％。

2．膝撞 ＞ 连拳倒跃踢（PPP←K）。威 30％，难 10％，中 30％。

3．下式高踢（↙K）＞ 肘连旋风脚（→P←K）＞ 跳跃追加。威 30％，难 25％，中 70％。

注：本文是一些实用性较强的连技，不包括限定型连技

99 年 10 期 FF8 的记录，我说他 30 小时可真太慢了，13 小时足矣！斯考最强武器得到，卡片只差拉格那和外星人两张，如唤兽仅差伊甸，最高等级斯考 11 级，陨石等魔法得到。有假必天打雷霹我，这一“究极”记录还保存在我的记忆卡中。（重庆 无敌×菲罗斯）

K99 标准连续技(二)

■特瑞的步步高就是要连接更好的连续技！！

★一、蹲弱踢＞蹲弱拳＞步步高＞以各种必杀技来 CANCEL

此连技输入成功不容易。可去掉"蹲弱拳"那段。

★二、跳强攻击＞近立强拳(2 段打满)＞各种必杀技 CANCEL

此乃跳系基本连技。"各种必杀技"指：弱火焰冲拳、弱碎石踢、灌篮强击、两种超杀。近立强拳 1 段时可接能量牵引、倒跃踢。

■东丈的爆裂飓风猛虎踢应分场合使用！

★一、近立强拳＞低踢来 CANCEL＞旋风拳 or 爆烈飓风猛虎踢

如想以跳跃攻击来启动此连技，切记打点要低。飓风猛虎踢在这里只能出通常版。

★二、蹲弱踢＞蹲弱拳＞用各种必杀技来 CANCELL

"各种必杀技"指："爆烈拳(4 发)＞重手爆烈拳终结(＞追加近立弱拳)"、通常版猛虎踢、死亡龙卷风 MAX 版等

■COUNTER MODE 不知火舞的连技破坏力令人发指！

★一、蹲弱踢＞近立弱拳＞CANCEL 红鹤之舞(↘B，1 段目)＞小夜千鸟＞以龙炎舞来 CANCEL

角色唯一下段启动的连技。红鹤之舞 1 段目时发超必杀忍蜂也是可能的。本连技要求输入手法高明，打者需多多适应。

★二、COUNTER 态时：蹲强拳＞红鹤之舞(1 段目)＞用弱龙炎舞来 CANCEL＞忍蜂的 SUPER CANCEL！

威力特大。中途的龙炎舞用重手也可，只是要在画面端才可打满 2 段，如果重龙炎舞只打 1 段则毋须版边。

■安迪在击臂背水掌之后的追打要视情况而定！

★一、蹲弱踢＞蹲弱拳＞上面(1 段时)＞各种必杀技 CANCEL

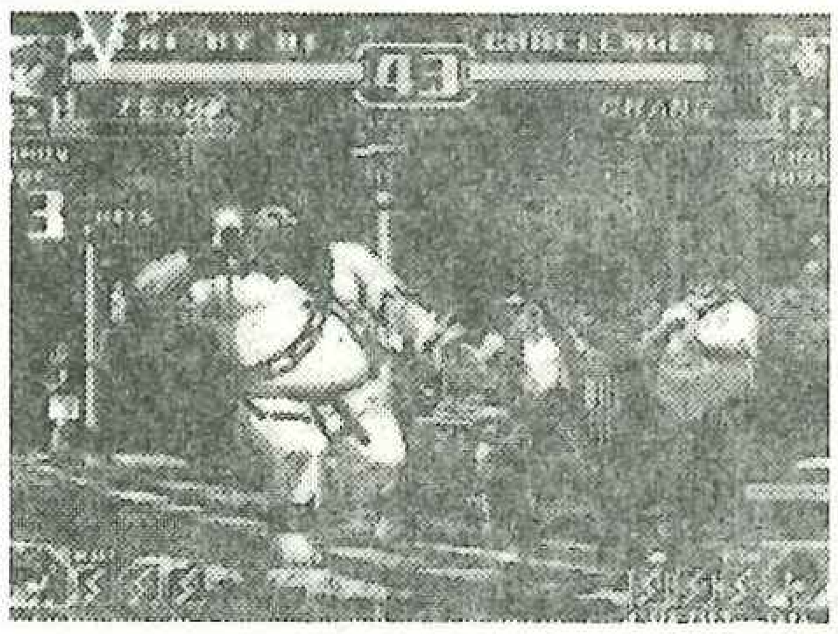
必杀技指"斩影拳＞疾风横拳"或"弱/MAX 的斩影流星拳(超杀)"。打完对手可跳跃继续追打之。这套技巧在输入上多少有点难度，属下段起的贵重连续技。

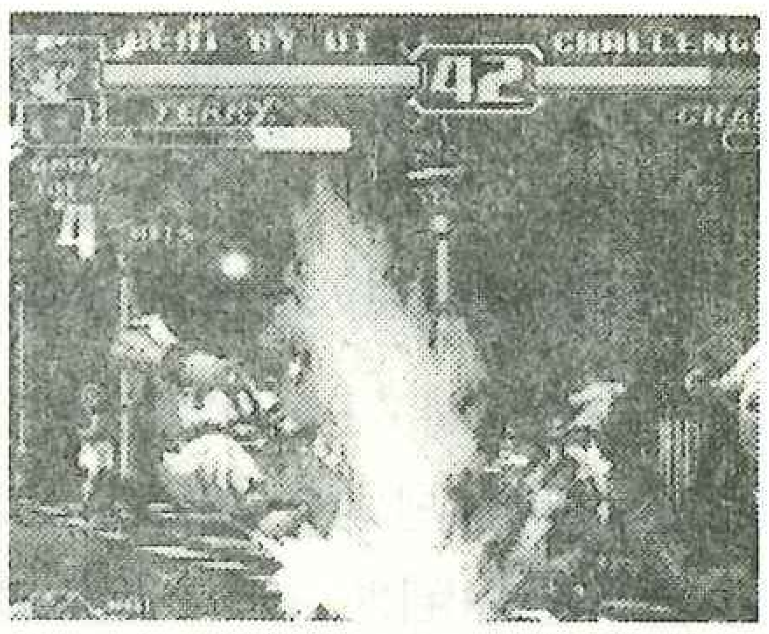
★二、跳攻击＞近立强拳(1 段目)＞击臂背水掌＞各种追打

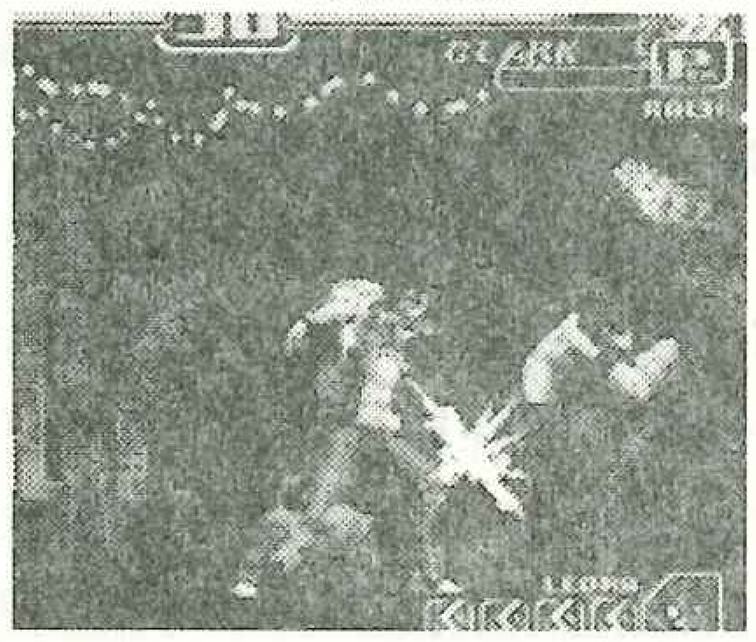
击臂背水掌后的追打情况较复杂。如下：

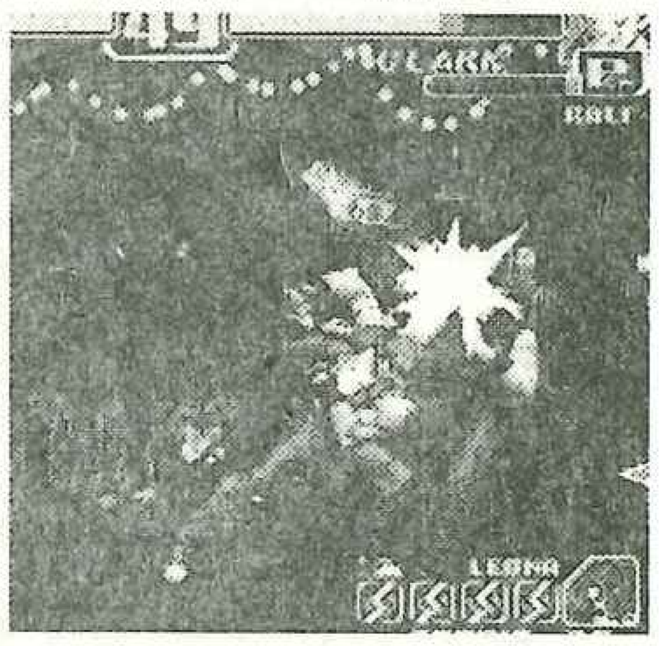
A. 背水掌之后位于画面中央时的追打：①DASH 上面(2 段)＞跳强攻击②DASH 上面(1 段)＞强空破弹来 CANCEL③(向前上小步)上面(1 段)＞强斩影拳

B. 背水掌后位于画面端的追打：①退后，接"上面(2 段)＞上面(2 段目时)＞大跳跃强拳"②强超裂破弹(击中对手 6Hit 则较理想)③强超裂破弹 MAX 版









→用特殊技来 CANCEL，后接 CUNK，别有风味。





→东丈的低踢可连接必杀技。超杀要通常版。



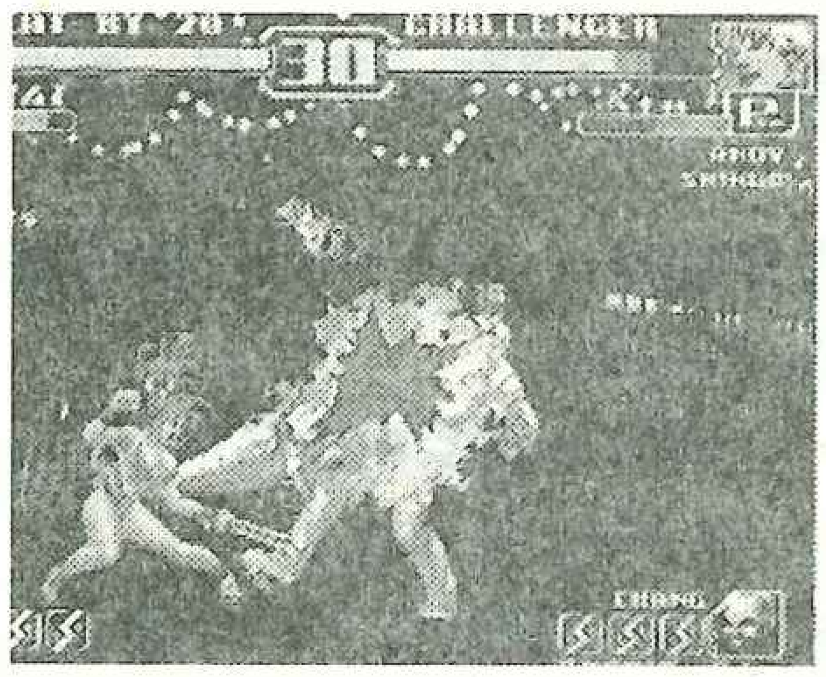


←东丈在蹲弱拳后，使出了 MAX 版超杀。





←龙炎舞的第一套连续技，龙炎舞的出招要快。

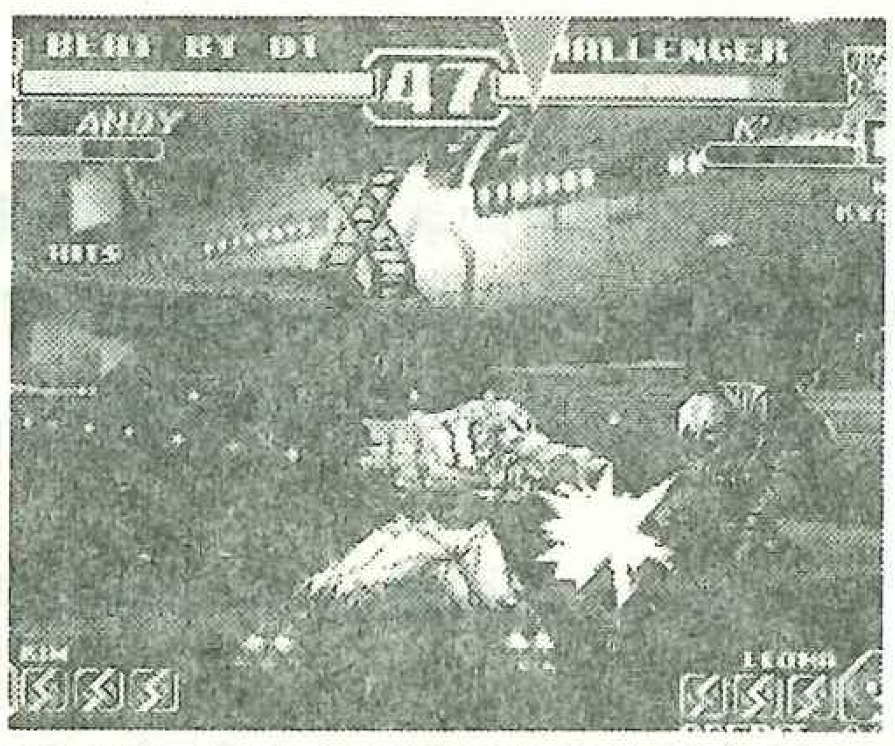




←龙炎舞时就要输入忍蜂指令，成功则对手被灭。







←安迪的第一种连续技。『上面』第一段时必杀技使出。

 KOF98(ARC)：805400，七枷社一律一挑三，LV8 级。主要围绕↓↘→A(1000 分)进行。用此技把电脑扔起，然后跳 B，落地后 B＞↓↘

反击技漫谈 北京 SPECIAL

天师兄:总觉得你很讨厌。嗯?首先你给人以以小卖小的感觉,且打街霸就用真豪鬼(无聊/赖),好像别人就赢不了似的。所以对你的评价是"外强中干,又不承认自己的脆弱"。

SPECIAL 兄:我打街霸从来只用肯、桑吉、苏杜姆哥儿仨。SUPER CANCLE 达人现郑重向你宣战!(笑)

反击技是格斗技巧的重要组成部分，这里我所谈的广义反击技，即化解对手的攻击并能给予反击的技巧都应属于反击技。这种技巧更适合于喜欢稳扎稳打的实战派格斗家。以下为我对反击技的认识:

反击技包函的范围很广,主要包括三类:

一、当身技。说到当身马上会想到吉斯(其当身有"恐怖"的前缀，尤其在 RB2 中三路防守密不透风）其实使用这类技巧的人物有很多,按照范围大小又可分为两类:

(1)普通型,这种类型很常见。招式本身不具备攻击判定,但可以抵消对手的一次打击(当然也有三次的。如 RB2 中洪福的必胜逆袭拳↓↙←+C)然后出招,多属上中段,对空性能不错。如吉斯，玛丽（头部飞弹↓↙←+A/ C)、比利（水、火、龙追击棍↓↙←+B/D)。

(2)范围型，与普通型很像，也可归为上中段，但用来对空实属找死。如大门五郎(根返↓↘→+B/D)苏杜姆(白刃→↓↘+腿)。这些技巧的使用率很低。此外,《天草》中柳生十兵卫的架刀,弹挡或空手入白刃(↓↙←+D)仅对斩有效,而对腿攻击(D)无可奈何。所以柳生堪称最强的架刀也会被跳跃+D 击溃。还有一些有攻击判定的当身就不多说了。

使用这些当身技时应注意几点问题:

(1)当身技不能过于频繁的使用。你的当身从对手的猛烈进攻中得手一两回后,对方一定会小心翼翼,不敢轻意出招。这就是扭转攻防局面的好机会。你应大胆进攻,使对手陷入被动地位。在进攻中也可夹带当身，若能架住蓄谋已久的超杀，肯定会在对手心中留下阴影。若频繁使用,低手尚可,遇上高手,被 KO 的一定是你。

(2)切不可依赖当身技对空。对手的空中攻击应尽量用对空技还击而不是当身。否则高手会用极简单的方式诱你上当。你要问:"没有对空技呢?"好,下面就举一个例子:对方空中防御的姿势跳过来,之后的招术有三种可能有性:

①不出招直接落地，然后上前摔你。这种对手猜测你会使用当身,之后尽量减小落地硬直,更使用当身无效的摔投。你应一直防持防御姿态，在其落地的一刹那用出招快的招术（如轻拳）封死。

②在你的角色头部附近出招。对手会认为你在这样极短的时间内使不出当身(使出也来不及),这时应防住后上前摔投。

③低段位出招。对方是真正的高手,不但认你使不出当身,增加了硬直时间,并强制解除自己的落地硬直。对付这样的高手,还是先乖乖防御吧!

其实对手还可以越过你的头顶或逆向进攻等，都必须先以防御姿态应敌。当然你可以垂直或后跳使范围较大的普通技，迫使对手空中防御,落地后再用当身反击。

(3)使用当身最重要的一点——出招时机。由于是最重要的,反而觉得没的可写。诚然,如 VR 战士中的返技一样,绝不能靠判断对手的行动来出招（否则后果自负），能且只能凭直觉（注意：是直觉,不是感觉,更不是瞎蒙。有什么区别?回去查字典!)所以只有靠丰富的作战经验和在短时间内了解对手的基本打法和最熟练的招术，因为在最后关头，对手往往会下意识地使用最熟练的打法(你也一样)拥有上述条件后,你自然会在恰当时机使出当身。这并不是跟没说一样，有些事不一定要说明白，而且这些也说不明白。"此中奥妙只能自己去体会。"

(4)心态保持冷静。这是最难做到的。

二、闪避。闪避并不是只用来躲避飞行道具的,也可以闪避对手的其它攻击，这样能更直接的接近对手。有闪避性质必杀技的角色有李烈火(月华 2)玛丽(RB2)李香绯(RB2),尤其是李烈火的霞(A+B)可接 4 种追打,按 B 为蹲防不能,按 C 则为站防不能,在接触战中占尽了便宜。玛丽的头部飞弹(↓↙←+A)有三种追打,其中 C 可作近身摔投技使用。李香绯的醉拳（攻击判定出现一瞬间按着 A 拉↑、→、↓)可对上中下三路,上段有追打特性,若能熟练掌握,就可丰富你的进攻方式。当然,普通的闪避(如《天草》)使用恰当的话,能为连续技创造更多机会。

还有，闪避在进攻中发挥的作用远比防守时要大。如李烈火用"上踢下绊",对手防住空中 B 后,你可以用(↓+C)或摔投,而↓+C 对手不可能防不住，上前摔投又极易被弱斩打回。所以在落地后略一停顿按着使用霞(A+B)。"略一停顿"的作用是看对手的反应,对手沉不住气的话想出招试探,你正好避过,之后对手就任你宰割。若没有动静,可根据其防御姿态选用(B 或↘+C·C·C·→+C)来追打。相对而言闪避比当身的安全系数要大,所以可以大胆放心的使用。

三、普通反击技。即狭义概念的反击技。SFZERO 系列的防反,月华系列的弹挡,RB 系列的 H·POWER 都是这一类型。由于这些技巧攻击力较小，不宜作为进攻的主导，所以主要用于白热化阶段。特别是对付那种爱用超杀耗血的人十分管用。举个例子来说。《月华 2》中,使御名方守御与对方打得都没剩多少血了。这时把对方堵在角落里然后使超杀耗血。对方防住后，有可能在你使第二个超杀前出斩。若你在超杀收招后适时按下 D 键，对方一定会对刚才的行为后悔。要是他预计到你还会用超杀，他会在你出招时(即手发光时)用弹挡。这时你可以把超杀蓄住打个时间差。到底对方会采取哪种方式呢?凭直觉啦!

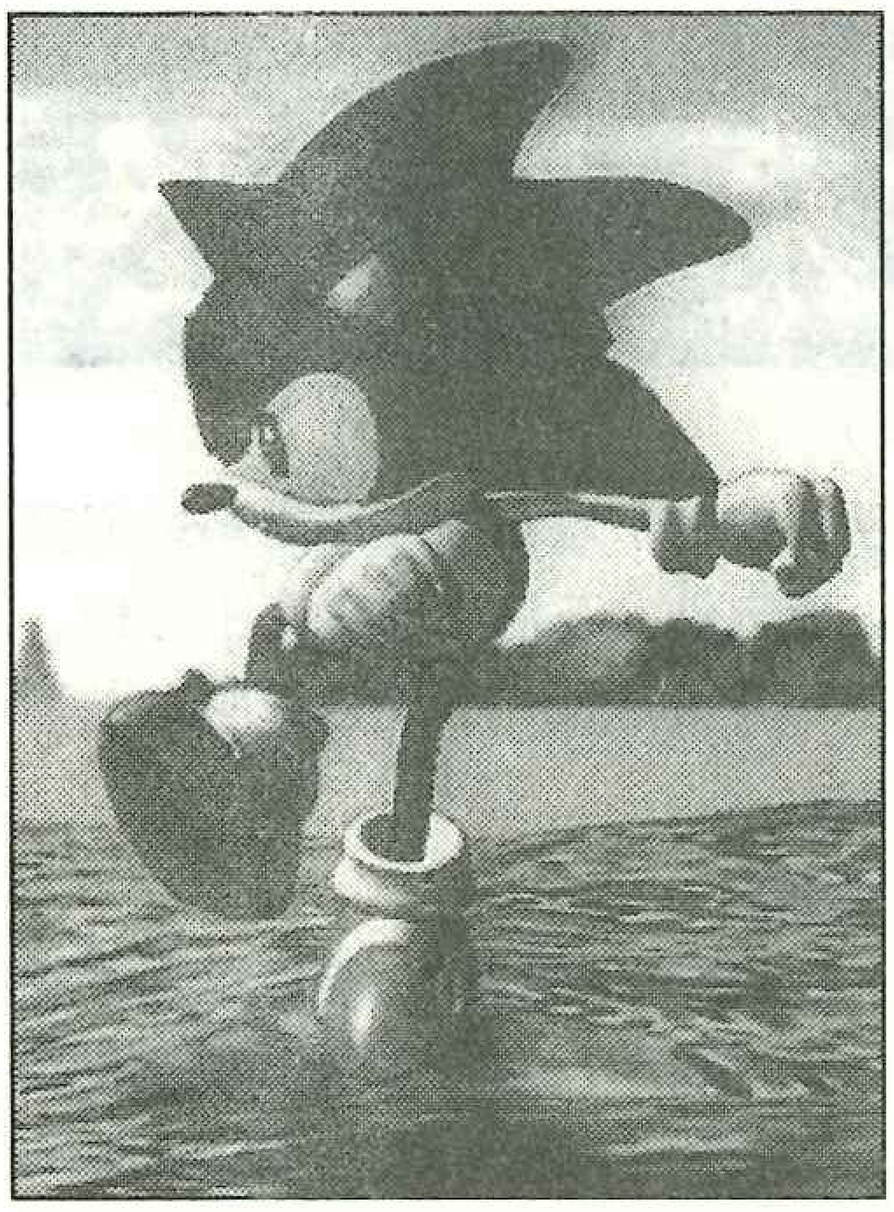
反击技是贯彻"防御反击，后发制人"思想的中心内容，通过反击可以变被动为主动，也可以使优势更加优势，更是破坏对手连续技的重要武器。那种在千均一发之际化解对手进攻反败为胜的感觉是机械的按键来 KO 掉对手所无法比拟的。对于实战打法来说反击技只是沦海一粟，其中的乐趣真的只能自己去体会了!

天师!首先感谢 8 期登我太 8,但我万万没有想到不少玩家竟如此质疑!!!安顺虽小，亦不能受辱，此次寄记忆卡也是为了给我们贵州人争回一点面子，望你给予支持!上次的记录早已因烂卡而丢失,买不到原卡,重打一遍寄了去!主角 20 级，比上次多了 4 级只因在地狱岛找"龙之牙"时不幸打死一个怪兽,塞尔 20 级,阿威恩 22 级,3 女一级未升。高级魔法抽到 100 个,卡片只差 3 张!ω已干掉，所有怪兽全部能力均炼出，33 小时通关!

我想，那些玩友之所以有疑问并且还提出许多论点来反驳也不能全怪他们，可能是由于他们的游戏水平还不够高吧!再次声明,我不用金手指。(李荆州)

●KOF99:6 年了,老人物外型一点没变。这点上该向 CAPCOM 学习。(天津 刘琦)

●SPIKE OUT:本人认为此 GAME 是史上最牛、最爽、最 COOL、最棒的 ACT 了。SEGA 真伟大。(北京 王文涛)



索尼克冒险(SONIC 篇)

DC 厂商:SEGA SOFT8 研(SONIC TEAM) 类型:AVG/ACT
发售日:98.12.23(国际版 99.10.14) 振动对应、VGA 对应

"索尼克冒险"是 SEGA 也是 DREAMCAST 的世界级作品、玩家必备之作,该作拥有十分丰富的剧情,以及与情节结合得十分紧密的 BGM。剧情与 BGM 均感人至深。

游戏一共有 6 名角色,全部通关后隐藏的 SUPER SONIC 出现,用它再爆机则赏你"免费"观看各人通关后的 ENDING(制作者名单)。此 6 人全是正面角色,各自拥有鲜明的性格特征,通过他们在游戏中的"丰富动作"我们可以明显看出。

游戏的进行方式是"AVG"→"ACT"→"AVG"→"ACT"……。即先要在某处寻找动作关卡的入口以及其他一些宝物(有时还要发生一些对话事件),然后才能进入各 ACTION STAGE。游戏基本是以即时演算的方式来完成上面过程的,唯一一处的 CG 动画就是 OPENING 那一段,也正因如此,在发生事件时,镜头视角的转换才能够达到电影级效果,进而表达出角色微妙的情感变化。

在游戏的 AVG 世界有这样几个主要区域,城市、遗迹、飞艇,等。每个区域均有若干个出口,通向各 ACTION STAGE。而区域之间也是可以相互往来的,通过电气机车、矿车、旋风号等交通工具就可到达,注意:从城市里的火车站乘车所到达之处,我们称之为"中转站",从这里可以向遗迹和飞艇进军。而玩家应将每个区域内的坐标和方向弄清,这样可很容易地找到动作关卡入口。

鉴于本作的庞大,这里无法将每个细微之处一一道明,只对 AVG 中的必备重要宝物加以点明,一些不必要的物件就忽略了,同时对 ACT 关卡中一些不太好过、容易死人的地方加以解决。

让我们回到 MD 时代的快乐时光

在本作中,索尼克仍旧是爆烈无比的"男一号";TAILS 是个机械师,正在进行自己的"旋风"号飞机的试飞,是索尼克最要好的朋友;KNUCKLES 则与索尼克互为敌人;艾米是女主角,为了保护一只小鸟而卷入许多事件;BIG 是一只胖猫,在林子中以钓鱼为生,与他相伴的是一只青蛙;最后是机器人 102,这个角色比较特殊,从为蛋头博士卖命到救出艾米的小鸟,机器人在游戏中被人性化了,其内心深处向善良一面转化的过程尤其感动玩家(他在监狱中与被困的艾米相遇之际,柔弱的小鸟从艾米手中飞出,就那样停在他面前……102 于心不忍而开门)。

坏蛋就是 EGG MAN 博士他们了。这邪恶天才科学者搞了个 EGG CARRIER 军用飞艇,同时还在培养一个名为 CHAOS 水怪,妄图统治世界。因为这水怪需要汲取远古时代的宝石中所蕴藏着的巨大能量才能进化至完全体,所以敌我双方便针对着"宝石"来展开故事(随着情节的深入,角色发生事件时有时要回到古代)。

有了以上的基础知识和你以前玩历代 SONIC 的经验,游戏时就容易进行多了,你会发现在本作中出现的人物、车辆、场景、事件等许多方面都"似曾想识",只是变成了全三维的。

最后,大家不妨留意一下游戏中的配音演出,特别是 TAILS、艾米、102 三人以及 SUPER 索尼克变身前在百万市民的呐喊助威声中发誓保护 STATION SQUARE 时的悲壮。国际版中的英文配音不知能否达此水平?还是请设定成英文字幕日文配音吧!

这款游戏绝对超乎你的想像。它没有动画,却像一场电影。

◇文/长春贾金鹏◇编辑/天师

"可我现在并没有 DC 机呀……"
"你不能没有梦"

■AVG1:CHAOS 0
比较简单,跳着撞它两次,它会跳到高处继续攻击你,躲避中再攻击一次可过。

ACT STAGE1:海岸
美丽的海边景色,白给的一关,TOO EASY。不妨欣赏一下机能。
本关难点:中途会碰到那个桔黄色"谜之发光体",它提示你须经过几次反弹器的反弹才能前进,在反弹器上时再按跳即可。

■AVG2:STATION SQUARE(城市)→MYSTIC RUIN("中转站")
过关后你又回到了出发点。这时你要从所在的游泳池向外面的世界走。身边的建筑物上就有门,进去后来到饭店里,先注意观察地形,这里共有三个出口,有向上的楼梯,还有电梯。三个出口分别是通往 CASINO(赌场)的、火车站广场大街和向 STAGE1 进发的饭店泳池的;楼梯通向二层,后面会用到;电梯可以到养查欧的地方去,你要不想养,当然可以不去。

从电梯处左手那扇门向外走,来到街上。找火车去吧!上了车你会来到"中转站"。注意,这就是从城市到"中转站"的路线,以后少不了用到。

来到"中转站"是为了打 EGG HORNET 的。博士发完一次导弹后会向索尼克冲过来,躲开后会发现它竟扎进地里,这时攻击之,三次后过关,无难度。

打完它,观察"中转站"区域的地形。这里有与火车站相连的木楼(随着情节的发展,以后可从此处乘船出海);有一座小丘,小丘上是水利机械和 TAILS 的飞机库;还有一瀑布,瀑布左手是矿车;瀑布右手有一山洞;另有一处矿车可通往养查欧的地方;后面随着情节的发展,木楼对面出现一个山洞通向别处。

去往飞机库处,找到一颗风之石,按 B 键拾起后拿着它来到瀑布右手山洞,放置于机关处。

ACT STAGE2:风之谷
在第一记旁边跳下去有个 1UP,但只有索尼克具备了"金环路蓄力"大法(装备"LIGHT SHOES"这个永久提升角色功能的道具即可,后面会提到具体取得办法)后才可吃到那个 1UP。过第二记后来到吊桥,吊桥对面有个 1UP,吃完金环后马上跳到对面,不然龙卷风毁掉吊桥你就吃着了。随后索尼克被卷至上天,来到一个写着"1"的反弹器上,反弹!来到第三记,在跑道前有个高速鞋,击毁

●A:跳(跳跃中 A 为 JUMP 攻击)●B/X:蓄力冲或者拾放物品●Y:对话(从人或彩电处得到信息)
●L/R:视点变换●十字方向键:探地形●B+摇杆乱摇:将成熟的椰子从树上摇下(仅限养查欧处)

石墙进入高空跑道……SONIC 被弹到平台上下去后乘坐火箭来到第四记(若用“金环路蓄力”可不用火箭,沿金环蓄力冲到对面,可得“磁力吸环器”和 1UP)。

■AVG3:回到“中转站”

索尼克来到瀑布下,只要碰一下石台阶,就会从上面掉下来一个灰色的查欧蛋。于是索尼克把蛋捡起,通过这里的矿车来到养查欧处。

＜养查欧的方法＞　　注:养查欧时严重浪费 VMS 容量(190/200)

只要把找到的查欧蛋带到 SS/ MR/ EC(养查欧的三个地方,即城市、“中转站”、飞艇各有一处),然后把蛋扔出去,蛋摔在地上,小查欧就出来了。然后把每过一关时救出的小动物带到这里,你喜欢什么动物就把什么抱到查欧的面前,它就会吸小动物身上的气息,查欧的外表和性格都会产生变化。还可以把长熟了的椰子摇下来给查欧吃,更可以与别的查欧比赛。如果你想把查欧带到 PDA 里的话,那就把你最喜欢的查欧放到 PDA 台子上,让索尼克踩上红色的钮,再放下查欧就会有选择 PDA 的画面,选择好 PDA 后按 A 决定就行了。(注意,在屏幕右上角出现 NOW SAVING 或 PDA 屏幕出现!号时不可以从手柄上拔下 PDA)。

如果你略过了查欧部分,可直接乘火车回到城市。这时已是黄昏,在街道左面有个井口,于是索尼克就跳了下去,在井下终于得到了“LIGHT SHOES”,有了它就可以使用“金环路蓄力”了。向前走发现个机关,踩上去,出现一溜儿金环,试用一下大蓄力(按住 B,再站到金环下松开),上去了。出口是一个房屋,屋里有个查欧蛋,可惜有机关,拿它不走。不过索尼克来到第一次和幼年 CHAOS 作战的地方(沿街道一直向里走),发现一个和查欧蛋大小的石头,于是就来个偷天换日,把换来的查欧蛋送到 SS 即可。

想发展剧情要去饭店大厅。上楼,有 2 个机关,一个是出一排金环通向对面的门,一个是打开对面的门的(但很快门就关上了),你只有对着金环路使用大蓄力才可“飞”过去,SONIC 得到一个蓝色攻击型手镯。

在饭店大厅里找到通往赌场的门。来到 CASINO 大门口,通过信息电视得知大门已坏。“谜之发光体”会告诉你如何进门。大蓄力,踩机关,沿着金环路撞向大门上的黄色机关!

ACT STAGE 3:赌场内的弹珠台

里面有许多机器,撞它一撞会掉下些金环,但这些金环太少了,不够用,你需要将累计 400 个金环送至赌场大厅的金库中才可过关。想得到大量金环就请来到弹珠游戏室吧!弹珠台有 2 种,一为索尼克的,一为 NIGHTS 梦精灵的,玩哪个都无所谓!但这里真诚建议以前玩过 SATURN 版“梦精灵”的朋友选择 NIGHTS 弹珠台。这时你一痛猛打,可能会被带入多层次的“NIGHTS”世界。如果你玩过 SS,那么,当你重新见到经 DC 复刻的 SS 版梦精灵第一关画面,伴随着耳边响起的那首重新混音并经 64 路音源输出的超经典 BGM,可能也会想到当年的时光吧!

找到金库了吗?踩到机关上,索尼克被夹了起来直抖落,金环都掉下来,越堆越高,索尼克因此可以跳起来踩到大瓶。过关!

■AVG4:赌场外

SONIC 出来后根据画面提示,在一个胡同里找到冰之石,取之。然后来到饭店大厅,电梯左手即是通往“站前广场”的门,坐上火车来到“中转站”。

这时“中转站”木楼对面出现了一个山洞,进去后首先发现了一个冰洞,将冰之石入在机关处即可。

ACT STAGE4:冰洞

这里要爬冰针,不难。往前走……。一直走到冰台上有个机关,踩上去后会出现一座冰桥,在一定时间内冰桥就会消失,所以必须快点跑到对面。过了第二记后有个反弹台,反弹至一个断桥上,一块冰掉下来,随后吊门开了,刚走出山洞就听见轰隆隆巨响,SONIC 向上一看原来是雪崩。幸好下面有一个滑雪板,于是跳上滑雪板全速冲下。

■AVG5:

回到了“中转站”。这时要与 KNUCKLES 对战,攻击他 3 次即可。然后还要与 CHAOS4 对战,这家伙已经长大不少。由于是在池塘中,所以要当心它用大面积的波浪攻击你,它也会潜游至你所在的荷叶下攻击。而索尼克只要看准时机在它把头伸出水面时跳跃攻击即可,攻击 5 次过关。

之后应来到 TAILES 的机库,让马鲁斯载着玩一个正统立体射击小游戏。注意将机炮键按住就可锁定敌人,松开则发射导弹。

又回到城市里,SONIC 在赌场附近碰到了恋人艾米。下一步是去到火车站对面的公园入口。

ACT STAGE5:星光公园(TWINKLE PARK)

索尼克来到一个圆形碰碰车场地。对碰碰车上的小怪物进行跳跃攻击,然后必须迅速登车(否则准被撞)冲进跑道。中途可加 1UP,众多金环的取得就要看你驾车的水平了。到了有一保龄球发射器的地方,会将索尼克弹向一排瓶子,如果将其全部撞倒有环奖励。

■AVG6:

出来后,进左面的门能玩迷你游戏“碰碰车”。索尼克下了电梯在外面草坪上找到一“社员 CARD”,拿上这个卡,来到公园入口左边的升降机闸门处。

ACT STAGE6:高空高速路

过了第一记后有两条道,走上面能吃一个高速鞋。进入跑道后要大角度向右转弯,小心跑出跑道。走下面时,在跑道前有一个大钟,跳起来撞击它能掉下许多金环,但却是有限的。合二为一后在跑道右边会有跳台,注意,在第一个跳台右边的楼顶有许多环……来到楼顶,有直升机迎接,它能把你带到第二记。前面有鞋和火箭发射器,火箭把你带到另一个跑道上,争取踩上所有的加速器落在空中的小台上,然后连续攻击敌人后就能吃到 1UP。落到下面的楼顶上后,攻击跑道边上的怪物能吃到一个炸弹,然后用火箭来到楼内。SONIC 站在玻璃台上,突然玻璃碎了,索尼克从楼上掉了下来,顺着大楼从上往下狂奔,一路东西不少。

总算走出了大楼,用右边的加速器跑到楼顶能吃到环。下面的马路上汽车很多,不可撞上。

■AVG7:赌场附近

索尼克看到艾米被 102 掳走了,于是就到火车站乘车追去。下车,走下木楼,从对面的山洞进去,一直向里走,发现有一出口。出来后向右走,还会发现一个山洞(即第 7 关“红土地”的入口),但是有个小猴子在把守,进不去,不过再向里边看看,从一块石头上发现“太古之光”,有了它,只要来个大蓄力即可攻击到小猴子。

ACT STAGE7:红土地

有一定难度。……过了第一记后还有一火箭发射台,但是没有火箭,你须得踩一下旋转铁球后面的机关才行。……又有一个没有火箭的发射台,在它右边就是机关,机关右边还有个 1UP。到了山顶后,在右边的角上有 1 环(指 1 宝箱的环),到了前面的山顶没有路,应跳跃攻击敌人,让敌人充当“反弹器”即可到达对面。后来能见到 3 个连着的弹簧台,请用靠外边右手的那个,能吃环。前面还有一发射台,机关就在旁边,当心被锤子砸着,坐上火箭一直按上能吃到 1UP。过了第四记后有几条云梯,跳起爬之。

再经过记忆点已经进入山洞。这里有时需连续跳跃攻击敌人来到对面,然后岩浆开始涨潮,得快点跑。过了第六记后,在齿轮前的一块地上有 2 环(指 2 个宝箱的环,非指散环,下同),连续跳跃攻击敌人后来到一块岩石上,这里有一溜儿金环通向弹簧台,于是使用大蓄力来到对面。还有一个石桥,绕一圈后来到弹簧台,索尼克被弹到一个有加速器的岩石上,用右边的加速器能吃环。

■AVG8:

同前面玩的空中射击游戏一样,这次你还得和 TAILS 并肩战斗,只是好友的飞机用上了大钻石(即蛋头博士也想得到的其中之一),威力强大还能变形,所以这次到关底时增加了 BOSS 战。

本作在日本的销量是 474,328 本,成为 DC 上销量最高的游戏。世嘉自己为 DC 制作的日版游戏,总销量为 2566204 本。

ACT STAGE8:空中飞艇

这一关 SONIC 要从飞船下面跑到上面，所以要小心掉下去，相对上一关而言,本关更难些。

来到第一记，马上向前冲，因为有飞艇上的炮台要轰烂你所走的桥。又到一巨柱,爬上梯子后有一弹簧台,如果不用它,连续跳跃攻击敌人后在对面能吃到 1 环；使用弹簧台则要依次从三个旋转巨柱间跳跃通过。接着到了云梯处。索尼克被弹到一块铁台上,小心被风吹下去，前面的台上有磁力、1UP 和无敌，吃完后回到铁台上,用弹簧台能吃到鞋,吃 4 环后来到第三记。在三记下面有 1UP,过了第四记连续攻击敌人到对面能吃磁力。来到 2 号柱子时最好爬上最高的那层桥再往 3 号柱子跑，这样就是被炸下来也不会掉下飞船。到了第五记已是飞船上面,这里的风很大,容易被吹下去,前面有 4 环,从右边走有一个大炮台里面有一个连跳台,跳到飞船前面后能吃到一个炸弹,可跳跃击破大炮台吃宝。

过了六记后一直向前跑，要小心陷阱，然后会见到一个特大号的炮台,索尼克只好以火箭炮来轰它,此举必令玩家过足瘾。在第七记前后两个炮台里有无敌和磁力，从第七记右前方的电梯上去后来到吊车前，跳上吊钩，旋上一圈，能吃个 1UP，如果跳到对面就能来到第八记。在移动的 4 个铁台下面各有 1 环，请利用滑动铁台跳上对面，这时重心变了，风特大，飞船就像向上飞似的，此时须按甲板上的箭头方向前进，在到第九记前能吃到许多环和一个 1UP，在九记旁有一个弹簧台把 SONIC 弹上跑道，来到机关旁,踩之,前进即见到大瓶,跳上去过关。

■AVG9:飞艇上

回到飞船上，有几个门进不去因为那不是它的情节，有一个门前有 6 个字母，踩错字母会掉下来大小不一的锅来砸你，顺序踩 EGGMAN 六个字母,就能进入第 3 个养查欧的地方。不过,索尼克还是应坐电梯来到飞船上面，因为这样才是剧情发展的所在,SONIC 将和 102 打上一场,不难,3 次攻击过关。SONIC 来到一个有机关的船舱内,蓄气后踩上机关,沿着金环路冲上驾驶舱,索尼克坐到大椅子上,则椅子就会向前移动,露出一个门和机关,踩上机关后飞船就会变形。SONIC 再次来到圆形平台上，这时要打 CHAOS 06 了。办法是:当大怪物向你扔小卫星时,让索尼克连续跳起击落之,使之与大怪物碰撞,再趁其冰冻时跳跃攻击。

ACT STAGE9:古代神秘遗迹

……进入隧道中的跑道后,要快跑,出洞后马上减速,看到针山时应蜻蜓点水式跳到第一记处(右有 1 环)。索尼克向左一看有机关,踩上去水面就会向上涨一块,再用蛇形船到上面一层,依次踩上层的 3 个有蛇头围着的机关后，最上面的门就开了。这期间能吃到 2 个磁力,1 个 1UP 和 1 环。过了第二记后就来到洞穴的深处，这里一点儿光也没有，SONIC 需要操纵身边的镜子使它反射对面的微弱光亮,这样前面的路就会被照亮一点。这样反复几次,就会来到有一溜儿金环的地方，只需来个大蓄力即可冲过去。至第四记后，有一块大石头，向下滚，必须快跑，其实在那个斜坡上你还是有机会吃到环和磁力。过了第五记,来到个大厅,在大厅的三个角各有 1 环。在大厅前面和右面分别有一个石机关，踩一下墙上的石板就会移动一下，直踩到石板连起来时，索尼克就可以走上去了(壁上行走的过程较长,不必烦恼。按活路走自有尽头)……过了第六记,机关台的下面有 2 环,来到机关前，踩上后出现金环路,大蓄力后过关。

■AVG10:

索尼克来到悬崖边上发现了蛋头博士大本营的入口，来到里面只发现一个密码门(生化?),把所有机关踩亮,门即开,进之。

ACT STAGE10:飞艇老巢

这关着实有点难度，需要玩家具备耐心细致的心理素质和准确无误的操作手法方能通过。一上来先吃几个散环以补充体力，对虾兵蟹将们则不要过分苛求。来到第一处的弹簧台，请上去吃 1UP。过了第一记的跑道后在右边有一个 1UP 和 2 环,但要先激活激光发射器才可以吃。过了第二记后,来到传送带,在第二条传送带下面有 5 环，然后连续跳跃攻击敌人到对面能吃 1UP 和 2 环，最后用弹簧台回到第 2 个台上。这是最难的地方之一，要掌握好跳跃时机，如果对技术没有信心则请直接跳跃传送带前进。向前走会遇到大转筒，这时有一处需要用加速器才能进去，加速后千万不要乱按方向,以免误事。往后则是一些需要跳跃技巧的地方,不难。SONIC 来到一个机关前,踩上它则平台上升,然后连续跳跃攻击敌人来到对面,又是一大堆跳跃,这时要注意躲避大锤。过了第四记的电梯后，前面有不少吃的。过了跑道后会有许多电子怪物,非常多不能恋战,走为上。在第五记的右边有 4 环，想吃到得费点劲。第五记后有两处需要借助风扇风力上行的地方，这里容易死人，原则上，第一处风扇前很简单；在第二处风扇前，SONIC 需要跳到有风力的地方，关键在这一跳：按 A 键的时间即不能太长,又不能太短,按后即松手,但左手的方向↑是一定要按住的。下面会来到一间有加速器的房子中，想吃宝还得加速，这时也不得乱按方向键,否则落不了脚。接下来还会遇到第三处风扇,顽强过之,来到第二批电子怪物的房间。过了第六记后是个悬崖,跳下去的空中旅途有不少环，落到下面后还能吃鞋，再用弹簧台上去能吃到 1UP(此处也可直接从悬崖落到空中的那块特定平台上，不必落到最底层。接着还有风扇处,大胆过之即可)。过了第三批电子怪物后，用右边的弹簧台上去可吃环。过第七记后在左前方有一斜坡，冲上去后发现一排金环通向对面，冲过去后可吃 2 环并加 1UP。过了第八记后机关后使用大蓄力就过关。

<FINAL BOSS> EGG VIPER(蛋头眼镜蛇)

这家伙倒不算特别难。你都打了 10 关了该对自己的技术有信心了。一上来,敌好似鲤鱼跳龙门般用激光打你,我则只要左右移动或跳跃移动即可躲开,注意:要逆着它跑,顺着跑快了它会连续攻击。这样反复攻击两次后敌人就出来哈哈哈……大笑，向你挑衅,SONIC 趁这时可跳跃攻击之。

第二阶段敌退后伸直那条机械蛇的尾巴，这时索尼克应连跳跃攻击其尾巴上的绿色凸出地方(第一跳后不可乱动摇杆)，直至打中 EGGMAN，后 SONIC 自动退回至桥上。注意，索尼克在桥面躲避敌攻击时应小心从缺口处掉下去。在这两个攻击阶段，玩家需一个一个地吃桥上的散环以补充体力,打一次补一次。

第三阶段,敌正面从桥的一端向索尼克袭来,很容易躲过。接着敌退至桥一端，使用两个盾攻击，看好盾至索尼克的距离，按住 A 键来个大跳，跳到盾上后，让它带你回到 VIPER 处，跳跃攻击之。击中敌人后,它会继续拆桥,桥上的距离愈短,VIPER 离你愈近,但 SONIC 是天生的英雄,总是能看准时机跳跃至盾上……

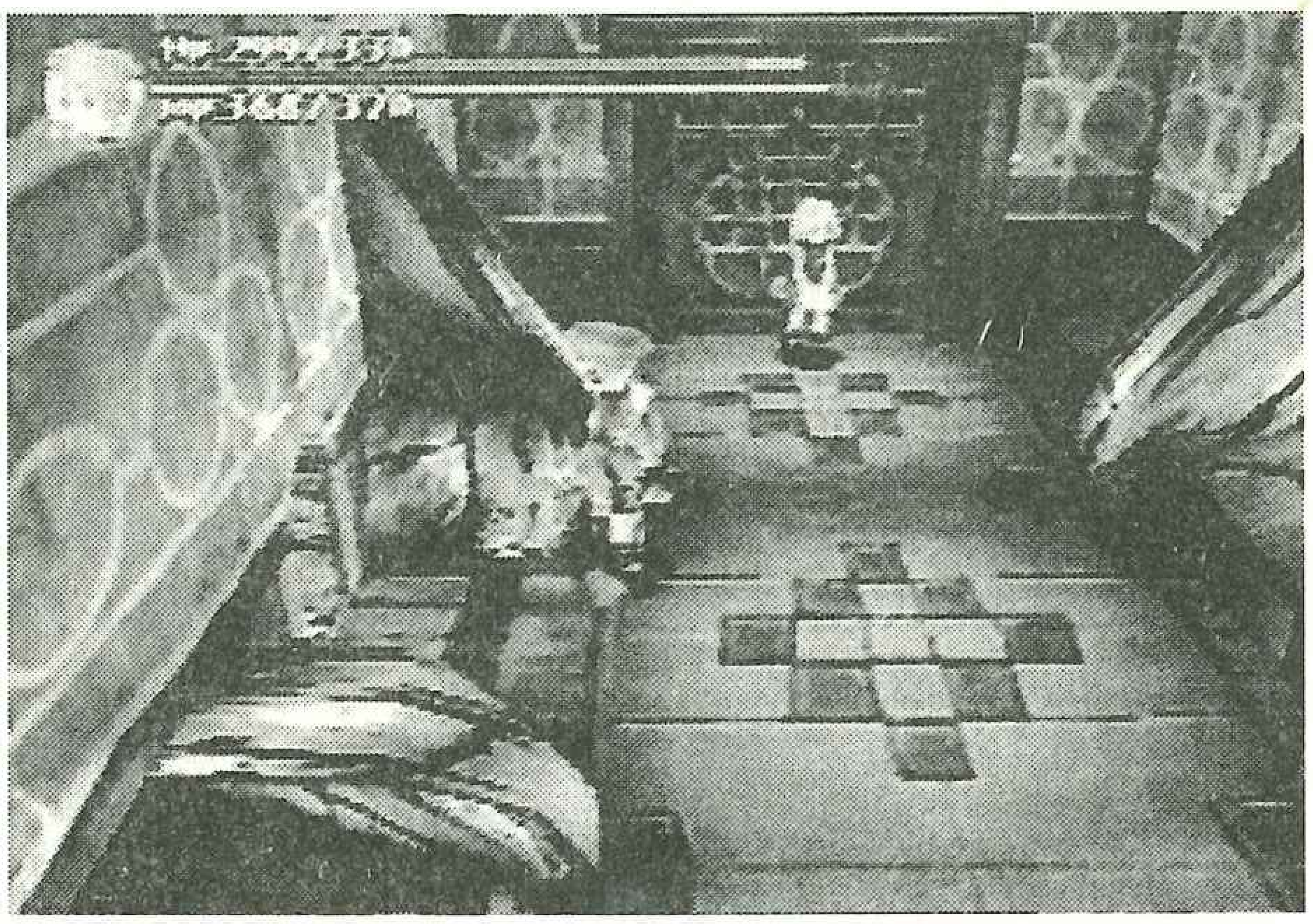
第四阶段，敌已爆，但还会冲向索尼克站的桥面，应机动避之。若能躲开那一冲,方能见制作者名单。

作好迎接电玩新世纪的准备了吗?LET'S GO!PS2、DOLPHIN……



由于玩家的多样性,并本着向前看的态度,这篇攻略终于在压箱 10 个月后同读者见面。今后亦不排除刊登如"VR 射手 2K.1"、"维罗妮卡"、"莎木"、"樱大战 3"等非 PS1 系重要攻略的可能。

来信要求增加 DC 介绍和攻略的读者你们好(亦致"陌生"的上海江磊朋友):作为玩家中的"星星之火"与"希望之光","一小撮"玩正版的同志看似被孤立。风物长宜放眼量,"盗版"早晚进棺材。编者对江磊提出的大陆刊物"无眼光"的意见很感兴趣,但"大势"在此,谁敢不从?



夺宝大冒险

~“变身”与“魔法”的攻关技巧~

“DEWPRISM”难度不高，所以笔者只撰写了简要的流程，并对个别难点酌情介绍。两个主角的故事是并行的，而且大同小异。文章的绝大部分为完整的男主角攻略，女主角敏特的简明流程见本文最后部分。

PS	
厂商:SQUARE	类型:A·RPG
发售日:99.10.14	其它:对应振动手柄

为了救活克莱尔，RUE随处奔波，寻找传说中无所不能的“遗产”

——RUE之章——

雪夜，静寂的森林小屋中，RUE正与克莱尔共进晚餐。突然外面的家畜开始不停地叫。RUE以为是野狼，便提了斧头开门出去。门外忽然恢复了平静，好象什么也没有似的，但RUE却感觉到了紧张的气氛，接着被称为“死之右腕”的魔人出现在他眼前。两人一言不发地动起手来，RUE渐渐的开始招架不住。为了救RUE，克莱尔提着柴刀拼命地砍在魔人的背上。不过，克莱尔不但没能伤到魔人分毫，反而换来了致命的一击……

RUE奇迹般地活了下来，并开始四处流浪。他目的只有一个，那就是找到传说中无所不能的“遗产”，救活克莱尔。

遗产

RUE乘坐的大船停在“**カローナの町**”，街中的店铺还处在准备中，没有开门。与街中的行人对话后便可以出城到“**カローナの森**”寻找**エレナ**。

RUE只身进入“**カローナの森**”，这也是玩者第一次正式控制人物，按□、△是攻击，○键则是特技“变身”，可以变化为敌人，攻击方式与主角大同小异。在森林深处会遇到两个坏蛋正在打**エレナ**的主意，RUE当然不能袖手旁观，只要变身为其他模样便可以靠近敌人并出奇不意地救下**エレナ**。打败布拉多和斯莫基（**ブラッド＆スモーキー**）这两个坏家伙后，由**エレナ**带路来到山顶。RUE上到山顶听说在山崖下有一座遗迹可能会藏有“遗产”，便奋不顾身地跳了下去（在途中有一处是要变身为飞龙，站在已有飞龙像台座的另一侧便会出现通路）。

RUE来到遗迹门口，一只守护兽“**ナイトメア**（？）”吼叫着撞向他。打倒它后便可以进入遗迹中，虽然没有找到“秘宝”，但还是可以拿到“月の石×2”和“**シルバーコイン**”。

调查一楼的保险箱时，一个名叫MINT的女孩子突然出现在楼上（她其实便是故事女主角）。听她说话的口气似乎也正在寻找“遗产”，而且她的目的竟然是——征服世界！？MINT得意洋洋，不小心由楼上掉下来，痛得流出眼泪，只好先暂时撤退。走时口中还咕哝着：“征服…世界…”

地下迷宫

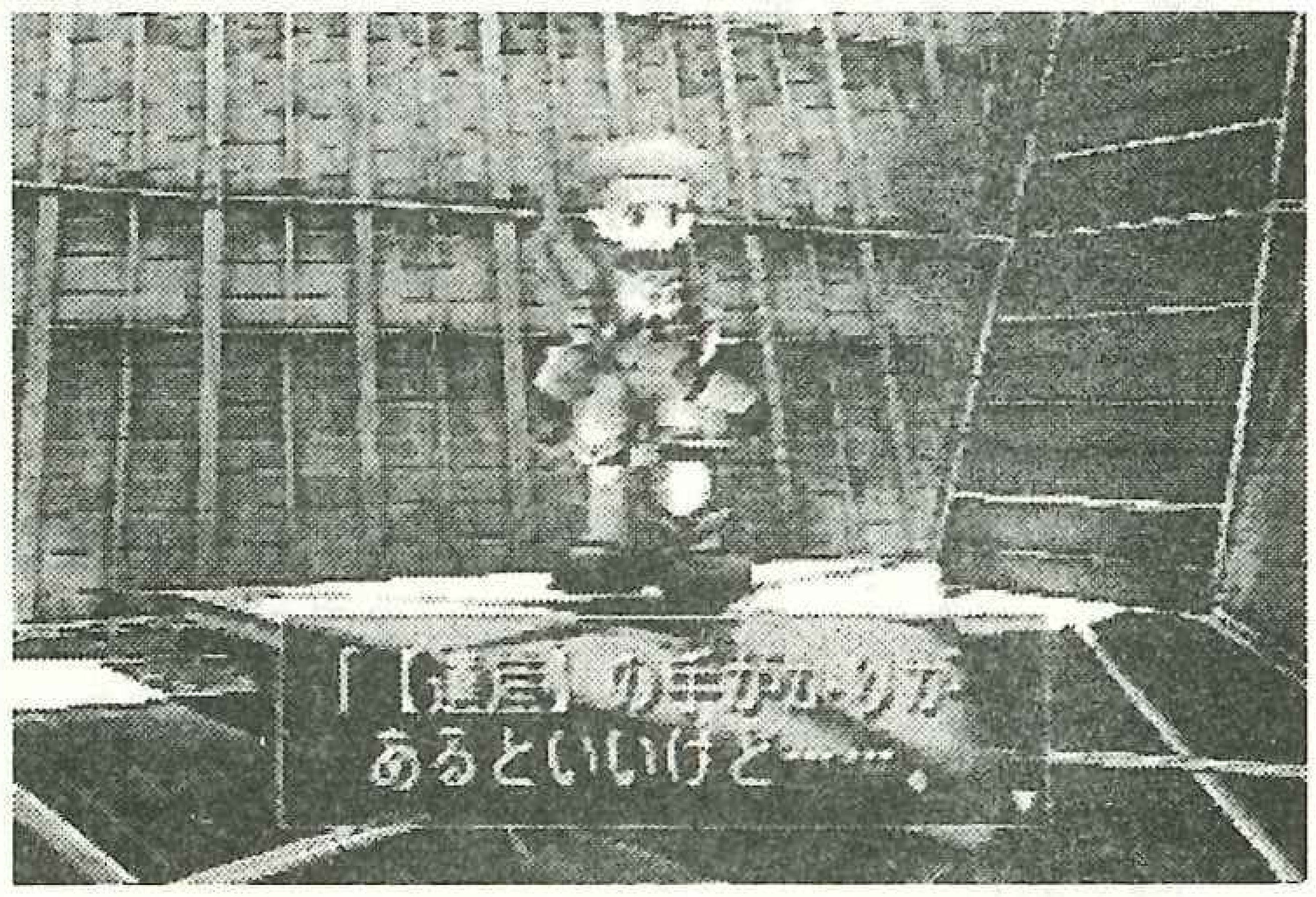
回到“**カローナの町**”的RUE来到克劳斯家，克劳斯已经解开了部分的古文书。由书中的记载看，遗产被极强的封印封住，至今还没有人能够解开。虽然古书的作者也是一位大魔道士，但却因为得了重病而未能将封印解开。不过，书中还是记载了解除封印的方法。于是按照书中提供的线索，RUE动身前往“地下迷宫”。

在地下迷宫的入口，RUE遇到了MINT，两人决定协力行动，但是看到MINT狡黠的表情便知道她是不会真心与RUE合作的。

进入洞中后要先找到向下的洞穴，具体路线可参考采取“右、左、右、断崖、上、右、断崖、上、（右为道具）、左、（右为道具）、左、左、断崖、地下洞穴”的顺序。

在下一层要先取得全部六块石板，再回到起点，顺序由左至右踩石板便可以由上一层的洞穴继续下落。在地底深处，MINT不小心触动了一块巨石，RUE要迅速向回跑，并藏到凹陷处才可躲过一劫。虽然惊险至极，但巨石也将左侧挡路的大门砸了个粉碎，。

洞口另一侧有一个大湖，RUE正在四下打量，MINT却偷偷的摸到背后偷袭。不过机警的RUE听到背后风声立刻躲了开去，只是奇怪刚才似乎听到了MINT的声音……



接下来，RUE要顺序踏六块石板（踩闪动的），当最后成功踏到六芒星石板时便可以通过这个区域。继续向前不久会遇到这里的一只怪物（HP90），击倒它后继续走便来到了迷宫的中心部分。在中心部分的三个房间内取得各重要道具后便可以返回，不过此时出现一男一女两个奇怪的家伙（公爵和贝尔），他们的目的自然也是“遗产”了。公爵利用分身战法吸引RUE的注意力，贝尔则瞬间移动到RUE身边偷走了刚刚在中心部找到的头饰。追击中，迷宫中的怪物再次并出现攻击RUE，RUE现在顾不得与之恋战，一路向上跑去（注意跑内圈较快）……

回到克劳斯家，RUE显得有点沮丧，克劳斯劝他不要灰心，并说在他到地下迷宫这一段时间里自己已经确定了“遗产”的存在，并要RUE到“**メルのアトリエ**”去向魔道士美露学习打开魔法箱的方法。

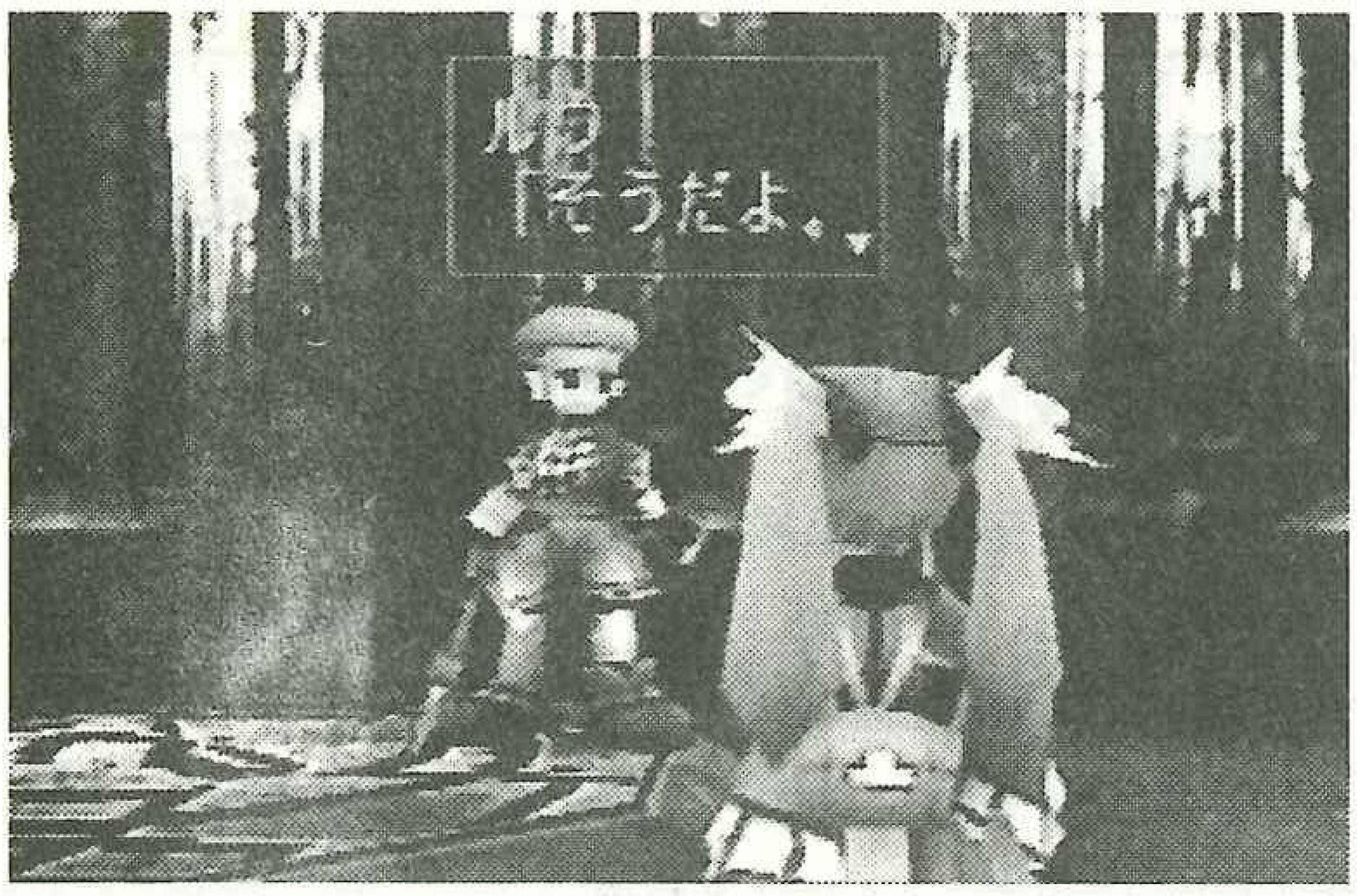
魔道士美露

到城门处选择目的地为“**メルのアトリエ**”便可以出发了。“**メ**

ルのアトリエ”是一个美丽的充满童话气氛的地方，跳到星星上去便可以上到美露的小屋，不过美露现在并不在家，可以乘这点时间玩一玩迷你游戏。(奖品是:**ブロンズコイン**——200点以上、**シルバーコイン**——500点以上、**シルバーコイン**——最高分)

玩过三个迷你游戏，美露也回来了。美露告诉RUE解开封印将是一件非常危险的事，可能会引起世界的破灭，RUE说他非常需要“遗产”，并表示自己会消除不良影响。最终美露答应帮助RUE，不过要求他帮助找回迷路的“**ポプルプルル**”。

在回去的路上，RUE遇到一个家伙打扮成星星，和他对话时他会倒下，选择将他扶起来，如此两次便会发现他其实正是公爵，



不过他死不承认，说自己只是一颗普通的星星……一再追问下他夸奖RUE真不简单，竟然能够认出他天才的化装(傻瓜)。接着两人便动手过招，不过因为公爵穿着厚重的伪装服而经常莫名其妙地摔倒，RUE只好拣现成的便宜了。战胜公爵后，那家伙放下话来说不会就这么算了，并以流星的方式消失在远方，RUE默默道:“那家伙…真的是人类吗?”

回到“**カローナの町**”，RUE又动身到“**カローナの森**”，在故事开始的老地方布拉多和斯莫基(**ブラッド＆スモ　キ**　)这两个坏家伙正在欺负“**ポプルプルル**”，RUE一出手便料理了他们。

返回“**カロ　ナー町**”时已经是黄昏时分，RUE回到自己的房间休息。夜里，RUE做了一个克莱尔被杀的恶梦……

因为已经完成了美露的条件，RUE一清早便动身到““**メルのアトリエ**”去。谈话中，美露感觉到RUE似乎并不是人类，于是RUE回忆起五年前的事。

原来，RUE果然有着迷一般的身世。五年前，他由某遗迹中苏醒过来，不知道自己到底是谁，该到哪里去。不知不觉间，他走到了克莱尔的森林小屋。从此，两人开始了宁静的田园生活，直到死之右腕出现，杀死了克莱尔……正是在克莱尔被杀之后，RUE的力量开始觉醒!!

回到克劳斯的家将美露的报告交给克劳斯，他读过之后终于懂了打开魔法箱的方法。宝箱打开后，由里面出来一个魔法娃娃，不过好象不会动的样子。此时MINT走来说这正是大魔道士所制造的娃娃，不过还没有完成。为了将娃娃最后完成，两人分头行动，RUE便负责鬼魂之庙(**ゴーストテンプル**)。

鬼魂之庙

既然名为鬼魂之庙，当然要鬼气森森了，一路跟踪着庙中的番兵向前，遇到宽阔的沟便变身为“**ティグレ**”跳过去。当来到最后的门前时将左侧的“**パペット**”番后打倒并变身为他的模样站在台座上便可以进入大厅，击败守护兽“**アシュラーキマイラ**”后继续向前。

在到达另一个门口时仍旧是变身后站在台座上进门，这一次也仍是要打倒守护兽“**アシュラーキマイラ**”。两次战胜后已经取得它左右两只脚的鞋子。接下来的大门口要变身为骷髅站在右侧台座上并按三角键作出与左侧相同的动作，这样便可以进入大厅了。第四个大门口有四个火盆，变身为“**パペット**”将火焰吹灭即可进入。

回到庙的中央大厅，RUE发现原来打不开的那扇门已经开了，而且好象还有其他人也进入了庙中。RUE追过去发现是“**エレナ**”便要她回去，不过已经太迟了。

途中“**エレナ**”被关在屋外，RUE变身为番兵乘传送装置可以回来。不过这一段时间内“**エレナ**”已经被敌人捉去了。救回“**エレナ**”后便可以继续前进。在最后的厅中公爵正在与守护兽战斗，他得到了守护兽右手的手套。

这已是两人第三次战斗，公爵的身手又有了提高，不过他还是无法打败RUE。战斗后，大厅中的墙壁突然开始向众人挤过来，而所有的门已经无法打开了。公爵出手推住墙壁，催促RUE快快寻找出路，情急之下也没得选择，只好对着大门一通猛砍，最后竟然将门砍开，三人才算脱险。

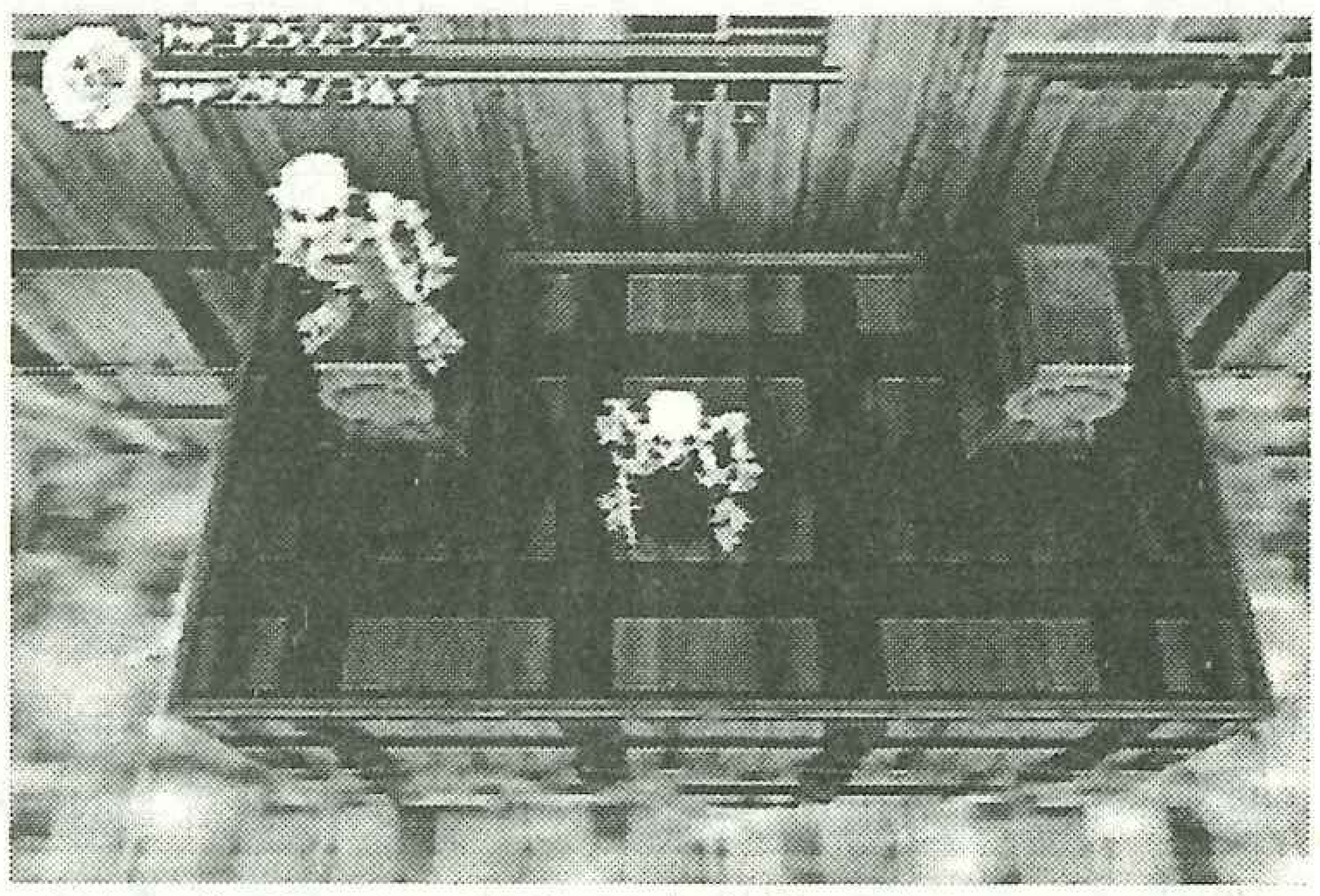
在鬼魂之庙门口，“**エレナ**”多谢公爵出手相救之恩，公爵则将守护兽的手套送给了RUE，看来两人已经有了惺惺相惜之感。

旅馆中，公爵不住地向贝尔磕头谢罪，说下次一定会打败RUE。此时又到了交房租的时间，贝尔只好要店主宽限几天，看来如果再不找到“遗产”成为富翁的话，两个人便无法离开这里了……

回到克劳斯家，众人将找回来的道具装到魔法娃娃身上，娃娃便这样动了起来。不过她对MINT的态度不太好，惹得这位大小姐怒火冲天。RUE问魔法娃娃是否可以自己走路，对方回答说有搭载平衡系统(就是可以走……)。走不上三步，娃娃忽然倒在地上，嘴里说着:“平衡制御系统混乱，平衡姿态复归不能。”MINT笑她不直接说自已一个人站不起来……由于娃娃的系统还不完善，RUE与MINT动身去搜集其它道具，下一个目的地正是“**怒りの山**”。

怒之山

在开始时要由山崖上向下跳，取得“**ドドンゴ**”的变身牌变身为“**ドドンゴ**”，他可以破坏掉岩石。上到半山腰时，公爵和贝尔前来挑战。虽然贝尔使出了魔法兵器，但只要变身为“**ドドンゴ**”便可以轻松将她击落。上到山顶，巨龙韦拉夫先考察了RUE的实力，然后便将魔石给了他。



旅馆中，贝尔、公爵二人正在为再次失败而懊丧不已，同时更为日益干瘪的钱包发愁……同一时间，极恶兄弟布拉多和斯莫基两人在城门口将决斗书交到RUE手里。“在森林中等你……极恶兄弟……”

回到克劳斯家，RUE拿出魔石，MINT也由外面回来，手中拿着被公爵抢去的头饰。将头饰装到娃娃身上后，她终于被完成了，只不过目前的能量还是不足，RUE于是决定到美露那里走一趟。

本刊现征集“龙骑士传说”(PS)、“屠龙战记”(PS)、“DQ7·伊甸战士”(PS)、“口袋妖怪金银”(GB)、“波永的迷宫”(GB)、“牧场物语2”(GB)六款游戏的流程及解析，望广大玩友不吝赐教，踊跃投稿。来稿要求内容准确、字迹清晰，并在信封上注明“游戏研究所”或“攻略人行道”。以上游戏的稿件一经录用稿酬从优。



此时城中的武具屋已经到了新货，可以去加强一下实力了。装备妥当后，选择去“メルのアトリエ”。当见到美露时，她说有一个古老的方法可以试一试，那就是找有着强大“雷”的能力的“ゴロタン”。到美露屋外与“ポプルプルル人”（一定要找那个救过的，他与RUE对话最多）对话到“ゴロタンの部屋”去，击倒“ゴロタン”便可以回去了。回到克劳斯家变身为“ゴロタン”为魔法娃娃注入能量，娃娃终于成为了完全体！！

想到与极恶兄弟的决斗，RUE去了一趟“カローナの森”。这一次两人竟然带来了新认的老大“麻烦尊者”，分别战胜这三人之后便可以回城了。

在克劳斯家，魔法娃娃的最后调整工作已经结束，可以带着她到“湖畔”去了。第一次到外面世界的魔法娃娃很是兴奋，与RUE玩起了赛跑，但一下又想起了自己是用来解开封印的道具，不自禁呜呜地哭了起来，RUE连忙安慰她。

回到克劳斯家，魔石已经加工成项链了。大家准备出发时，克劳斯却倒下了，原来他一直没有休息过。这样只好由RUE先去寻找去湖之遗迹的船只。提到船，当然要到海边找罗德了，不过条件还是要击败他。

到克劳斯处打个招呼便可以出发了。RUE与众人来到遗迹，由魔法娃娃念动咒文。此时，东天王国的二公主玛娅突然出现，RUE不是对方的对手败下阵来，魔法娃娃只好切断了自己的回路。玛娅正下令杀掉RUE时，MINT与公爵和贝尔突然出现救下了他。

回到城中，MINT、RUE、公爵和贝尔聚在酒馆中商议对策。回到自己房间休息一宵，RUE便动身到湖畔，那里已经立起了一座高耸入云的宝塔……

玛娅之塔

入夜时分，RUE才回到城中。他正在床上思前想后时，忽然听到有人在叫自己的名字，由窗户向下望时发现竟然是克莱尔！一路追踪她到教堂，发现那是玛娅座下的精神力尊者所布下的圈套，与他战斗后他说要想救克莱尔的话就到玛娅之塔来。

一进正门时便遇到了“麻烦尊者”，他守住大门不让RUE出去。沿路向上不断前进，可以取得“传说之头盔”。上到塔顶时克莱尔果然在寻宝，不过那只不过是“变身尊者”变化的。接着，敌方的“机关人尊者”出现并现出真身，原来他正是“死之右腕”。虽然同三个前一样RUE变身为超级状态，但这一次却无法战胜对方……RUE醒来是发现与玛娅身在魔道书之中，那正是遗产之一的“宇宙之书”（ブックーオブーコスモス），不过书的作者阿达拿休斯一见到RUE便大发雷霆，并动起手来。变过身的RUE能力已是非同小可，轻松便将他击倒。此时“死之右腕”登场将阿达拿休斯的魔力全部吸收。

一切的前因后果由死之右腕口中道出，原来他与RUE都是创造神巴伦的偶人，目的只有一个，那就是将创造神由永劫的封印中解放出来，重建神话时代……

RUE醒来时，大地正在震动，死之右腕已经用吸收到的魔力解开了魔法娃娃的石化状态，巴伦的圣域出现在天空中。RUE到美露那里请教去巴伦圣域的方法，美露指点他到怒之山向怪焰龙韦拉夫借翅膀一用。

选择去“怒りの山”，在半路上遇到“麻烦尊者”，击败他后便可以通过。接下来是“变身尊者”登场，她又化作了克莱尔的模样，但这一次RUE是不会上当了。上到山巅，终于借到了韦拉夫的力量。

最终的圣域

到克劳斯家通报近况后，RUE决定去巴伦圣域。玩者可以开始作最终决战的准备。首先是要尽量将能力提升，跟着是记录存档，最后便可以出发了，选择去“ヴァレンの圣域”。

首先到达的是“二界の间”，接着是“三关の间”，在那里要设法取得“ドドンゴ”的变身卡片来砸开大石，取得“マグマグ”可以熔开冰块，变身为“ヘルハウンド”灭掉火焰。随后是“四岐の间”，此处名为四岐，当真是分支奇多，耐心些便可以通往下一处的“五兽の间”。再向上行便可以发现记录点。接着是“二つの炎の部屋”，要将各屋中的火焰点燃中间的两个，灭掉两侧的两个，并将掉下来的魔石送到其中一间房间中。注意其中一个半灭的火头要变身为“ジン”才可以点燃。

完成以上工作后便是与“精神力尊者”的一场大战。对方还是象以前那样强，如果不从背后攻击他的话便必败无疑。击败他后，便可以进入“绝叫の回廊”。

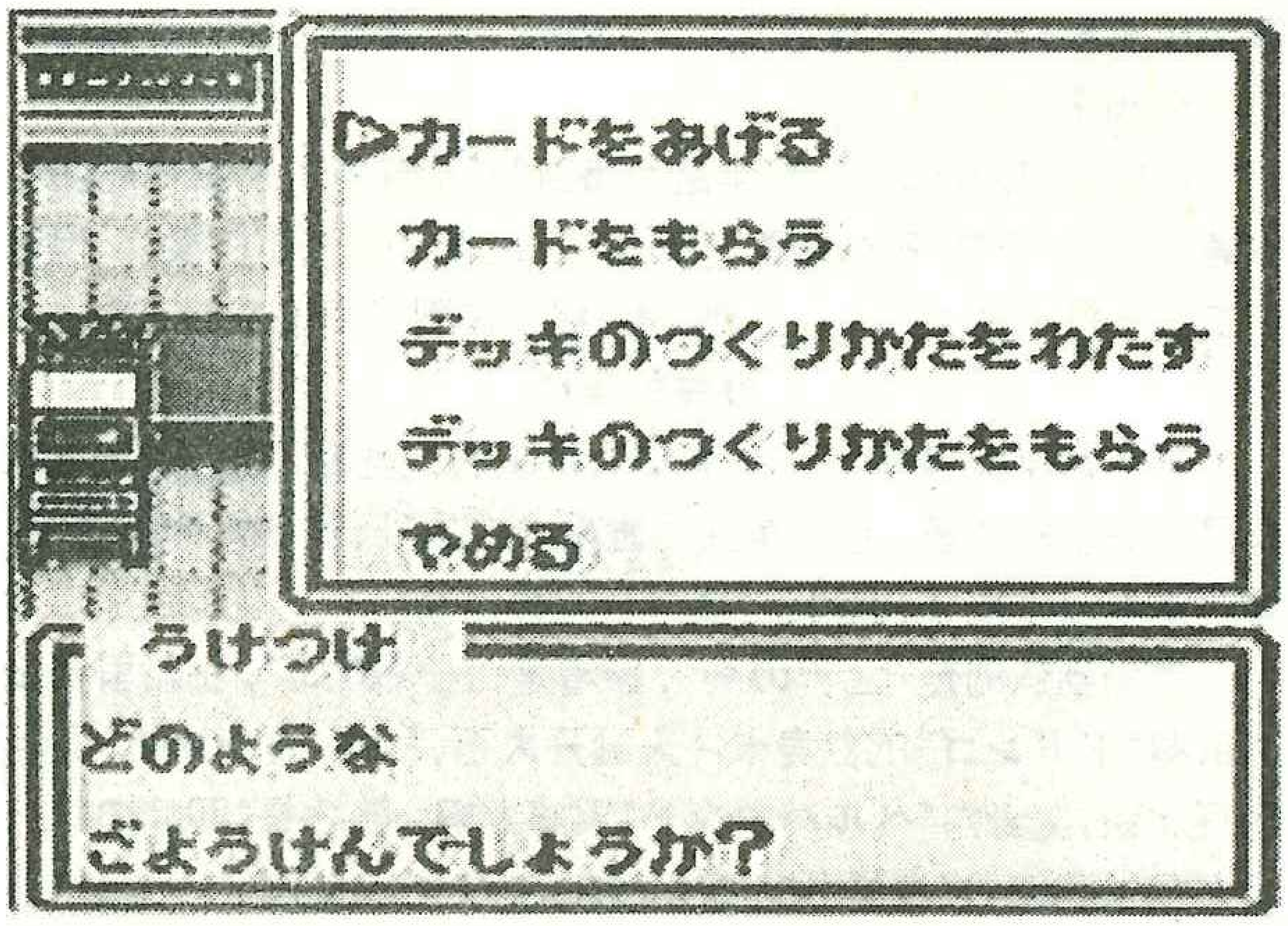
在“绝叫の回廊”中的战斗可以说是以前头目战的合集，不过RUE此时实力大增，对付以前的手下败自然游刃有余。

死之右腕正在回廊的尽头等着RUE的到来，战胜他后便可以见到巴伦。在他强大的魔力下，克莱尔终于复活了，但是巴伦却看中了她的肉体，将自己的精神注了进去。RUE没有其他选择，只好亲手击倒巴伦……

文/翟宝利　责编/PERFECT

MINT之章(流程)

01. 地点“プロローグ”，MINT被剥夺王位继承权。
02. 到“カローナの町”后出发森林中救出“エレナ”。
03. 于“カローナの森”大战布拉多与斯莫基（ブラッド＆スモーキー）。沿路可以取得(ブロンズコイン×3、サークルの魔法)。
04. 到“森のアトリエ”，击倒人马守护兽(参见RUE之章)。
05. 到“地下迷宫”，路线可参考RUE之章。
06. 到“メルのアトリエ”找美露，玩过3个迷你游戏后她便会出现。此后要在返回时与公爵对战，然后是到“カローナの森”救出“ポプルプルル”。
07. 接下来是到“ガムル树海”。这里要应用绿魔法吹动风扇产生升降梯，其次还要扳动开关确定行进的路线。
08. 到“怒りの山”去(详情参见RUE之章)。然后到“カローナの森”去与“麻烦尊者”一战。
09. 到“メルのアトリエ”借用“ゴロタン”的雷电力量。
10. “地下遗迹”
11. 玛娅之塔(マヤの塔)
12. 取得“カノンオーブ”的强化组件。其位置分别在：一、美露处(完成迷你游戏)；二、酒场的贝尔与公爵处；三、克劳斯处；四、秘密商店买得；五、罗德与公爵找到。
13. 再一次到“怒りの山”借韦拉夫的力量。
14. 到巴伦之圣域（ヴァレンの圣域）绝战，详情参见RUE之章。MINT的结局是到笑到最后的最终回！！



口袋妖怪卡片 GB

~目标是将传说中妖怪卡片全部集齐~

人气作品的另类续片。游戏中总共有超过 200 种的怪兽卡片登场，而且每种怪兽卡片都有着自己的个性和特技。玩家要利用已有的卡片，与性格各异的卡片持有者对战，不断磨炼自己的能力，向收集全卡片的最终目标迈进。

文/曾宪洋　　责编/PERFECT

GBC	厂商:NINTENDO	类型:BOG+RPG
	发售日:不明	其它:对应对战线

在被海水包围的不可思议小岛上展开怪物卡片的收集之旅!

开始菜单:

かーどポン　红外线通讯
つづきを あそぶ　继续游戏
さいしょから　重新游戏
对战から あそぶ　接续对战时记录

状态菜单(按"START"键打开):

ステータス　状态
につき　记录
デッキかいぞう　改组该组合方式
デッキ　卡片组合方式
→つかうデッキ　使用该组合方式
カード　所有卡片
なまえをかえる　改名
せってい　设定
→信息速度:おそい 慢、はやい 快
→对战动画:じっくり 慢速
スキップあり 快速、みない 不看
とじる　取消

改组组合方式时按"B"键出现:

かくにん　确认
ほぞん　保存
かいぞう　改组
くずす　销毁
なまえ　改名
やめる　取消

战斗指令:

てふだ　手札
しらべる　查看
にげる　逃跑
ワザ　使用攻击技攻击
とくしゅ　使用特殊能力
おわり　终了

使用"しらべる"指令后出现:

ぜんたいのば　查看全体的牌
じぶんのポケモン　查看己方的怪物
じぶんのば　查看己方的牌
→じぶんのてふだ　查看己方的手札
→じぶんのトラッシュ　查看己方用过的卡
ようごじてん 用语辞典
あいてのば　查看对方的牌
→あいてのポケモン　看对方怪物
→あいてのトラッシュ　查看对方用过的卡

使用组合方式记录机(デッキきろくマシン)出现的指令:

デッキをきろく　记录组合方式
きろくをけす　删除该组合方式
デッキをつくる　使用该组合方式
やめる　退出

通讯对战时的指令:

カードをあげる　传送卡片
カードをもらう　接收卡片
デッキのつくりかにをわたす　传送卡片的组合方式
デッキのつくりかたをもらう　接收卡片的组合方式

★快捷操作方式:

手札栏中按"SELECT"键可整理道具,在战斗时按"SELECT"键可查看全体的牌。

↑+B 查看敌方怪物;
↓+B 查看己方怪物;
←+B 查看己方用过的卡;
→+B 查看敌方用过的卡。

行走时按"B"键可加速,在设定中将速度调到"スキップあり"后按"B"键可使战斗加速。

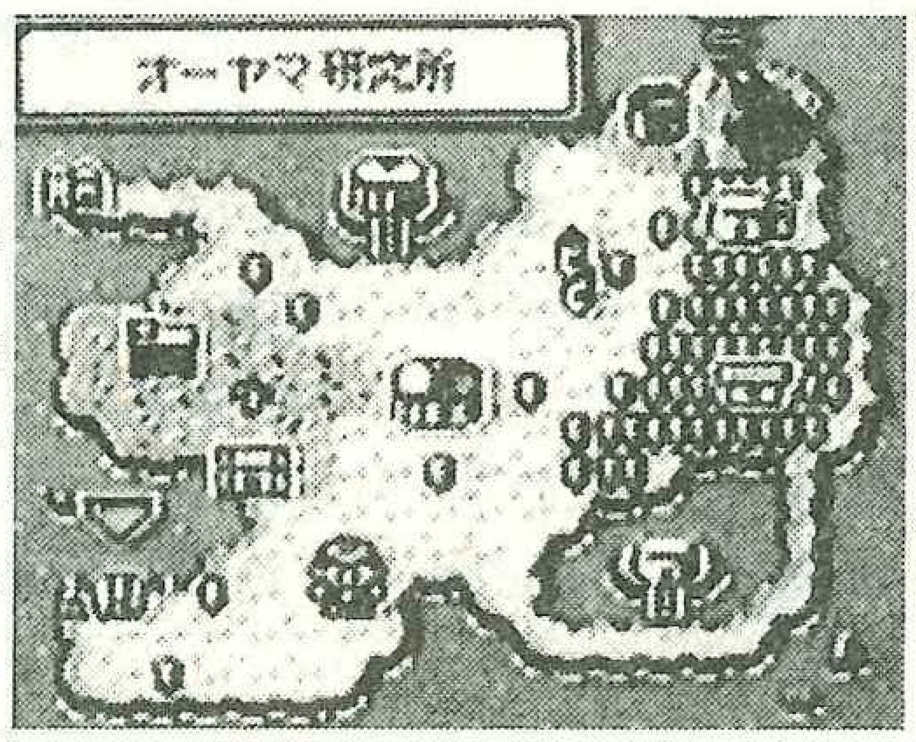
★剧情介绍

游戏的剧情相对简单,只要打败岛上各俱乐部的 BOSS 取得相应的徽章即可。集满 8 枚后进入"ポケモンドーム"再挑战 4 位 BOSS,最后打败最终 BOSS"ランド",进入"荣光の间"就爆机了。在"荣光の间"不仅可看到传说中的卡片组合方式,还可得到传说中的 4 枚怪物卡。

★手札和山札

手札,手上持有的牌;山札,每回合抽取 1 枚卡的那堆牌。由于每个组合方式最多只能有 60 枚卡,除了 7 枚手札卡,2 至 6 枚"サード"卡,还有 40 多枚山札卡可以在对战时抽取使用。

★战斗胜利条件



◀冒险在奇异的小岛展开。

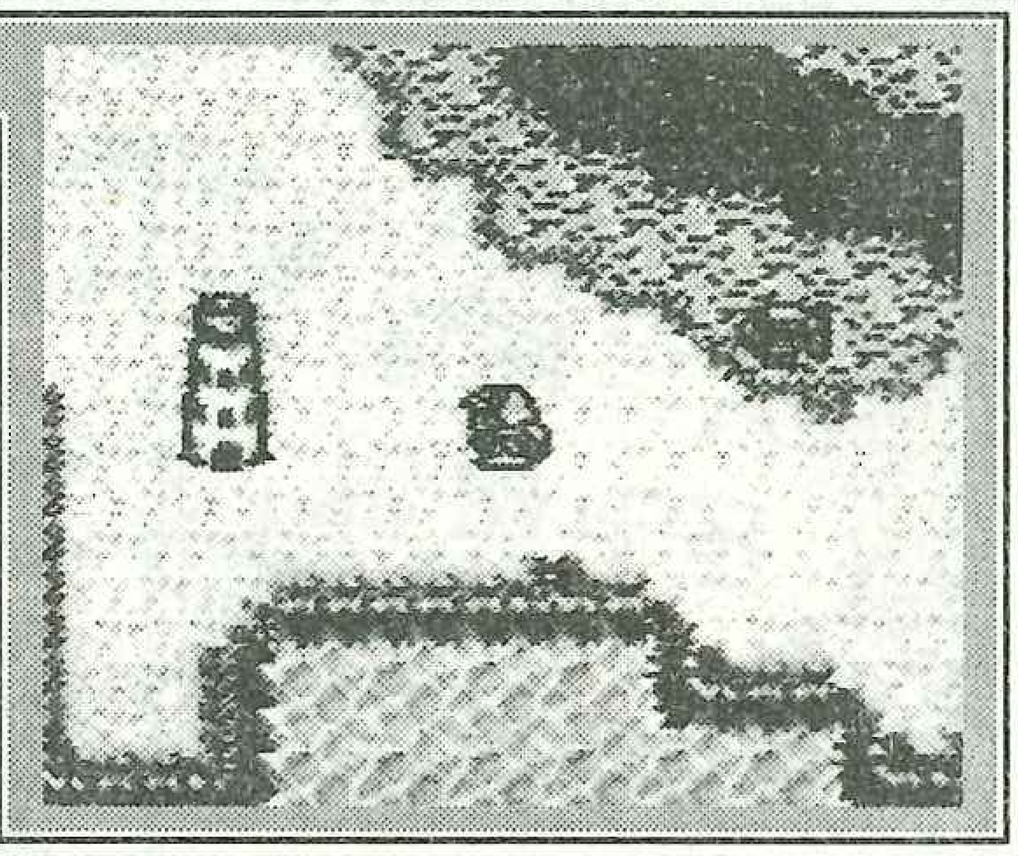
胜利条件的判定为:怪物是否已全灭、山札数是否已为 0、是否已取得所有"サード"卡(一只怪物被打败就会失去 1 枚"サード"卡),只要符合任一条件,就可胜利。所以,只要活用胜利条件,有时候你也可以反败为胜。例如当你打不过敌方的怪物时,可用麻痹、睡眠等特殊攻击使敌方不能攻击,与其打持久战,最后拖到敌方山札数为 0 时就可胜出(但你的山札数必须多于敌方),或者用教练卡"にせオーキドはかせ"削减敌方山札数,尽快取胜。

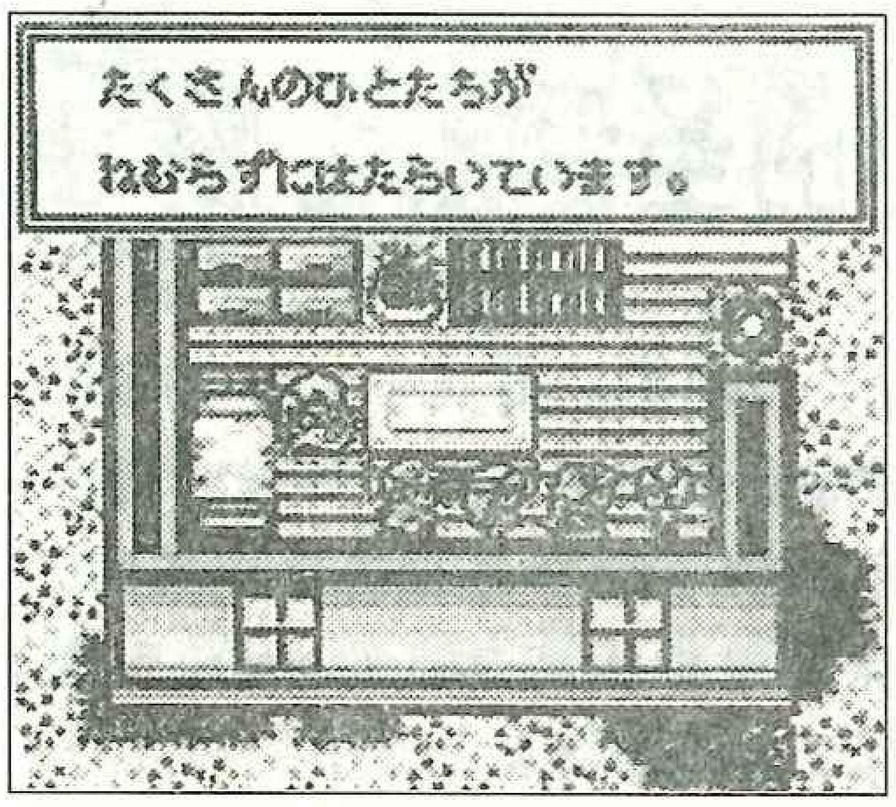
RPG 工具 GB

自己制作 自己游戏

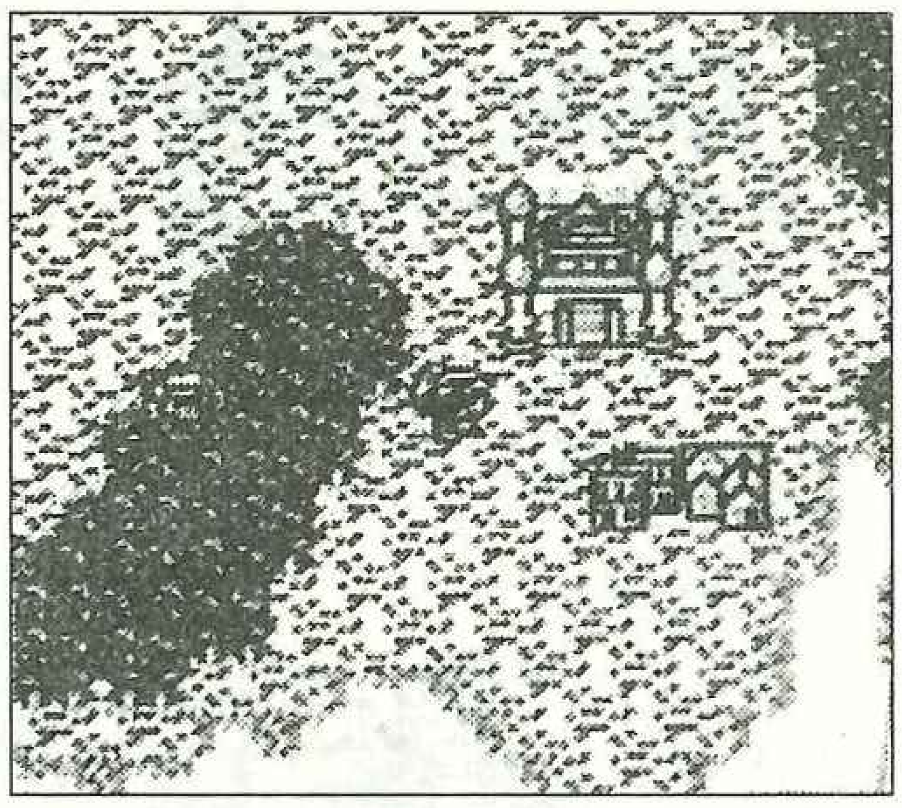
只要拥有“RPG”工具，我们就可以自己开发好玩的RPG。懒散的国王、邪恶的怪兽、或是蕴藏机关的宝箱以及动人的故事情节全都可以依自己的设想随意创造。厌烦了被制作人牵着鼻子走的玩家不妨换换口味，测试一下自己开发的RPG是否达到专业水平呢！

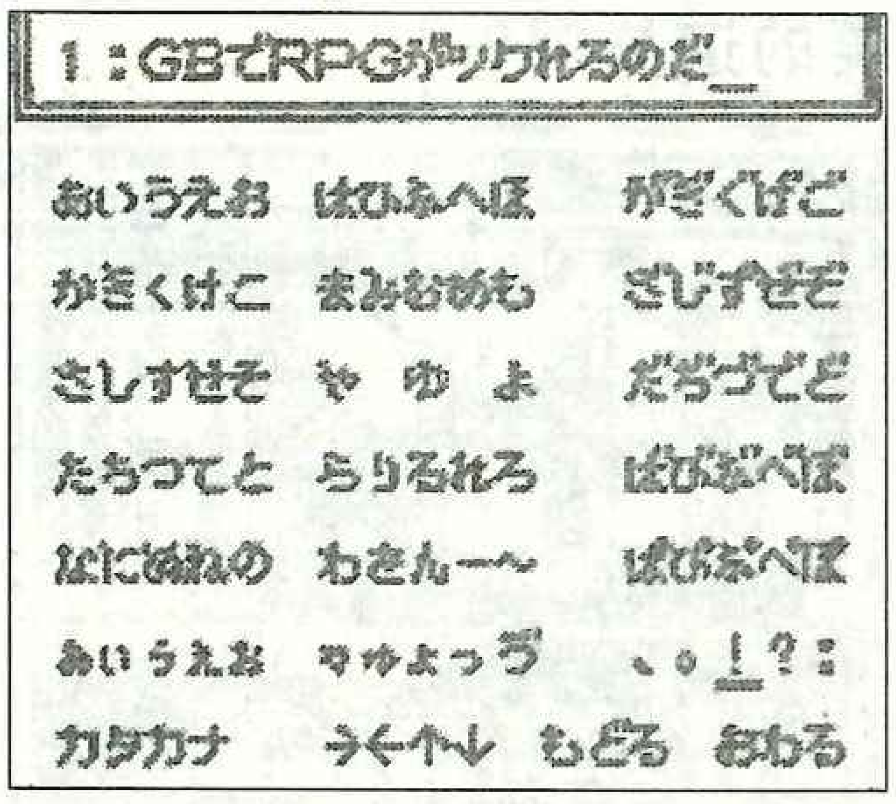
GBC	
厂商:ASCII	类型:RPG+ETC
发售日:2000年春	容量:16M





根据自己的喜好，不论任何人都可以进行制作。“游戏工具”系列的最新作品预计2000年初登场彩色GB！在本款软件中，包含众多RPG的原始要素。首先，在构思情节之前要先进行主人公和魔法的设定，以及地图的绘制。不过这还不是游戏的最大卖点，“RPG工具·GB”的最大特征是可以利用GB的通讯机能进行各种资料、甚至已经制作完成的游戏的信息互换！！这样玩家就能够与朋友们互换最好的资料，并收集各种资讯，制作出超强的RPG！！大家齐动手，组成RPG游戏的开发小组，进行制作吧！





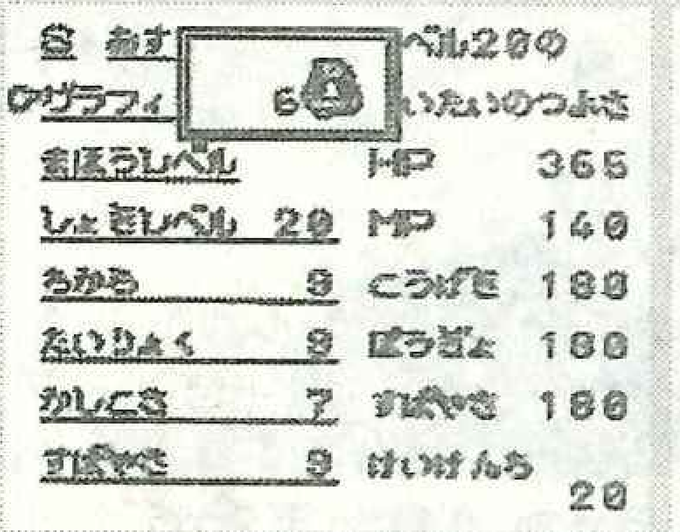


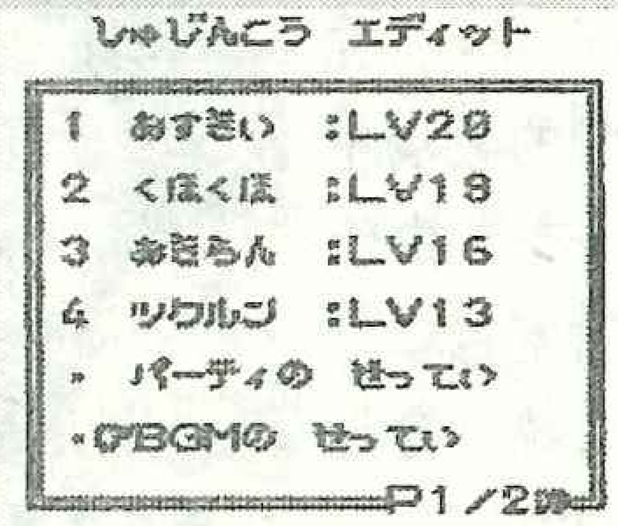


责编/PERFECT

首先入手的是主角的设定

人物主角最多可以设定8个。在名字和相貌的设定完成后就要输入“攻击力”、“防御力”等必须的状态数值。之后，玩家还要为自己看中的主人公决定等级和经后将修得的魔法。游戏中供你挑选的魔法多达40种，绝对不输其它的RPG哦！

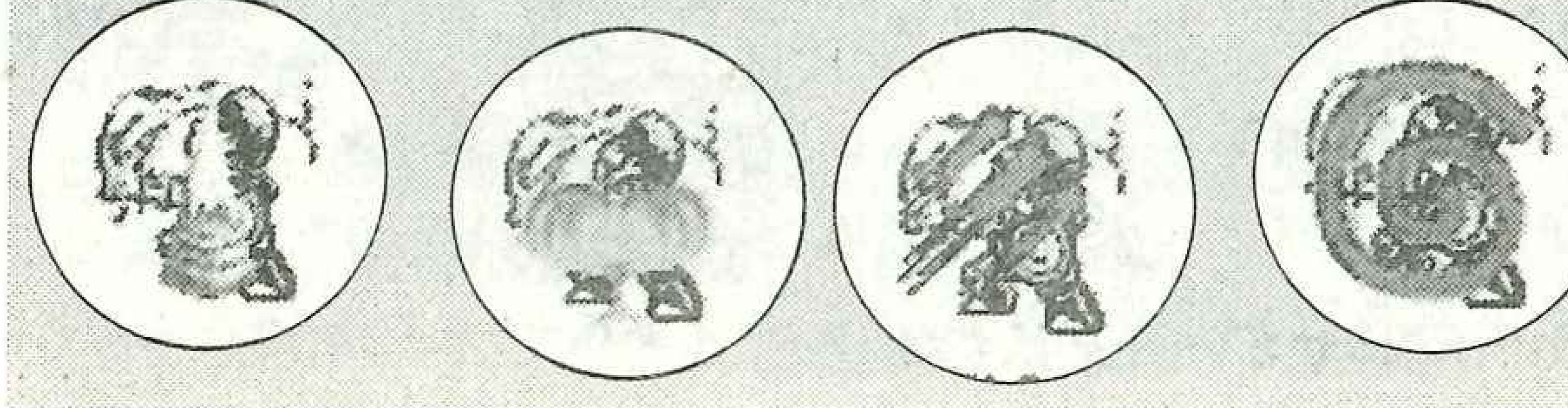




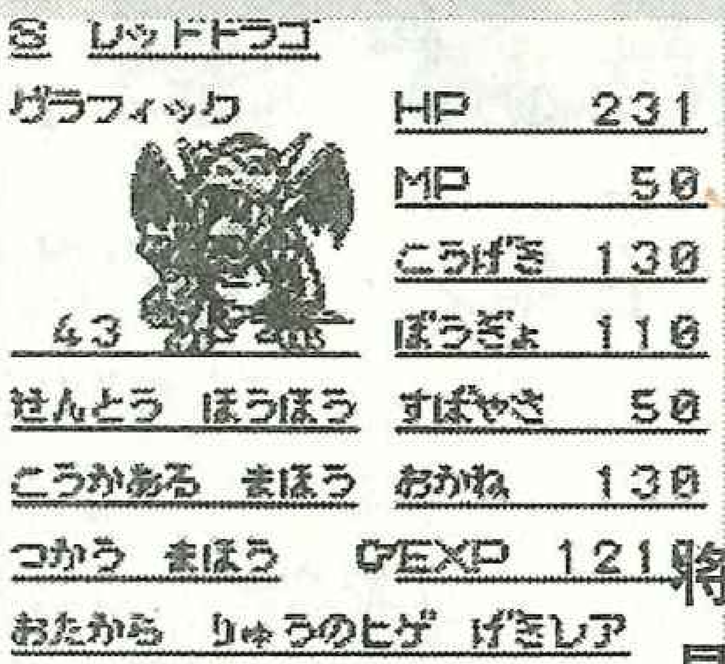
在初期就拥有很高的级别吗?

创造自己的魔法

在RPG的世界中，不可或缺的就是魔法。本作共有40种不同用途的魔法登场，比如回复魔法就有从大到小三种级别。当然，魔法的效果、消耗的MP值皆可由玩家设定(可以为魔法取个易懂的名字)。另外，在战斗画面中出现的特效也要由玩家设定。



制作怪兽

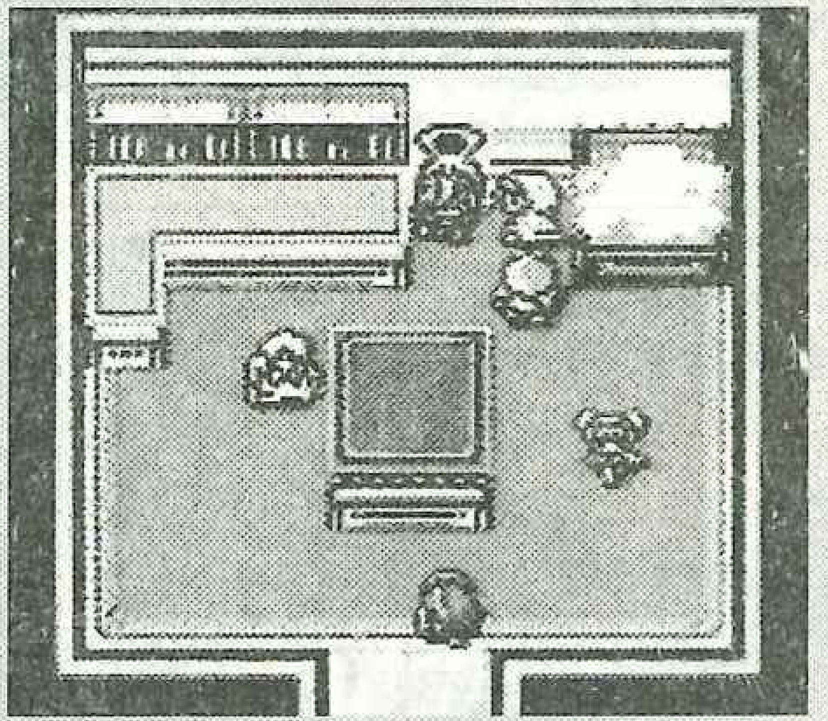


怪兽最多可以制作72种。相貌共有99种可以选择。决定怪兽的名字和相貌后还要设定擅长的攻击和防御技能，以及战斗后取得宝物的种类和取得宝物的机率。

将击倒怪兽后获得道具的概率提高了吗?

自己些剧本

决定故事大纲后就要制作符合故事的对话或讯息。游戏的对话讯息可以在每个地图中的城堡、小镇、迷宫来制作完成。至于经常使用的对话讯息可以在全版图中作共通的表示。一条对话讯息只限在64个字以内。看到自己最喜欢的角色说出自己编写的台词是感动的哦！



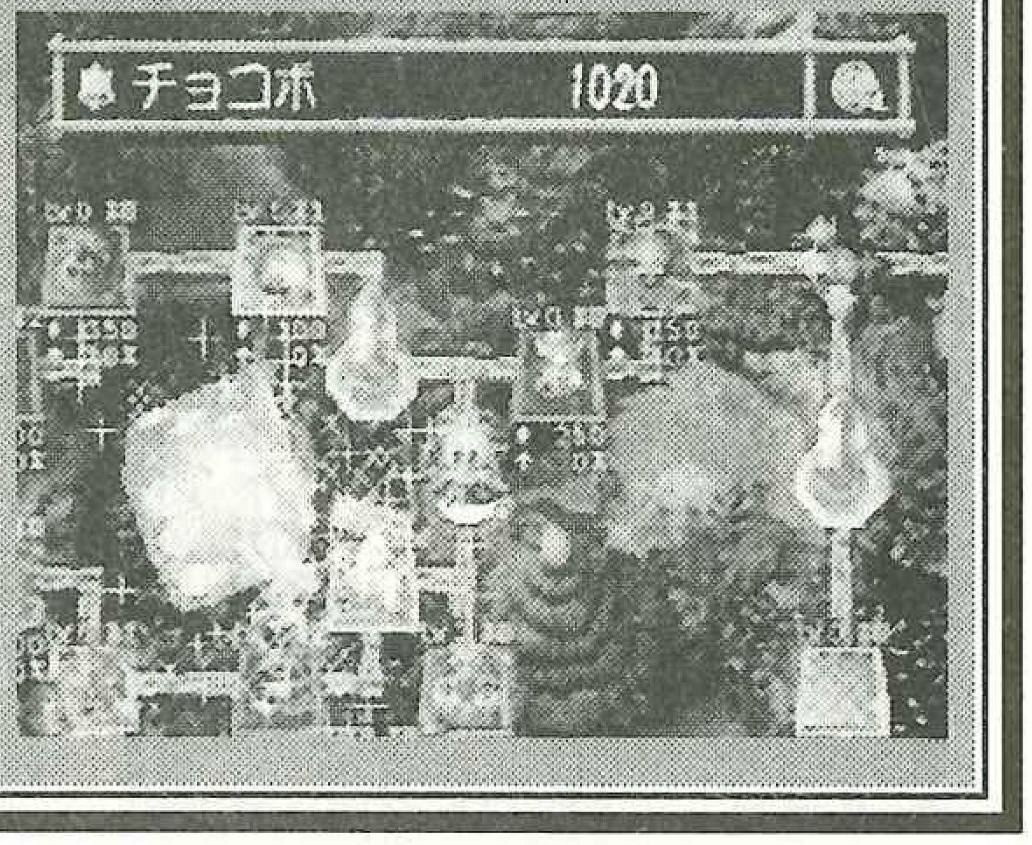
▲各种场景、地图也要由玩家自己选择。世界地图分3个等级，陆地面积越大，游戏空间也就越广。

陆行鸟合集

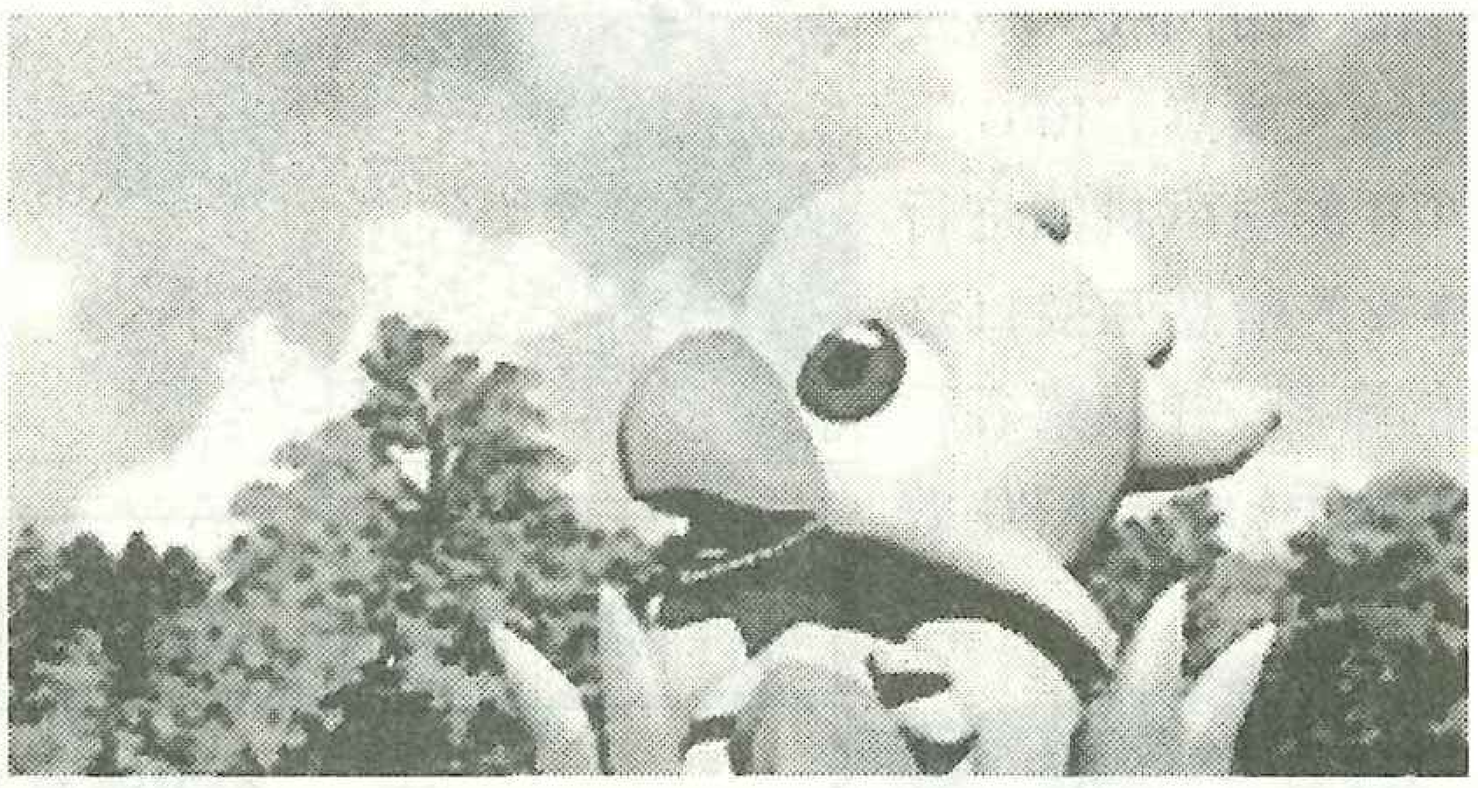
人气偶像 圣诞贺礼

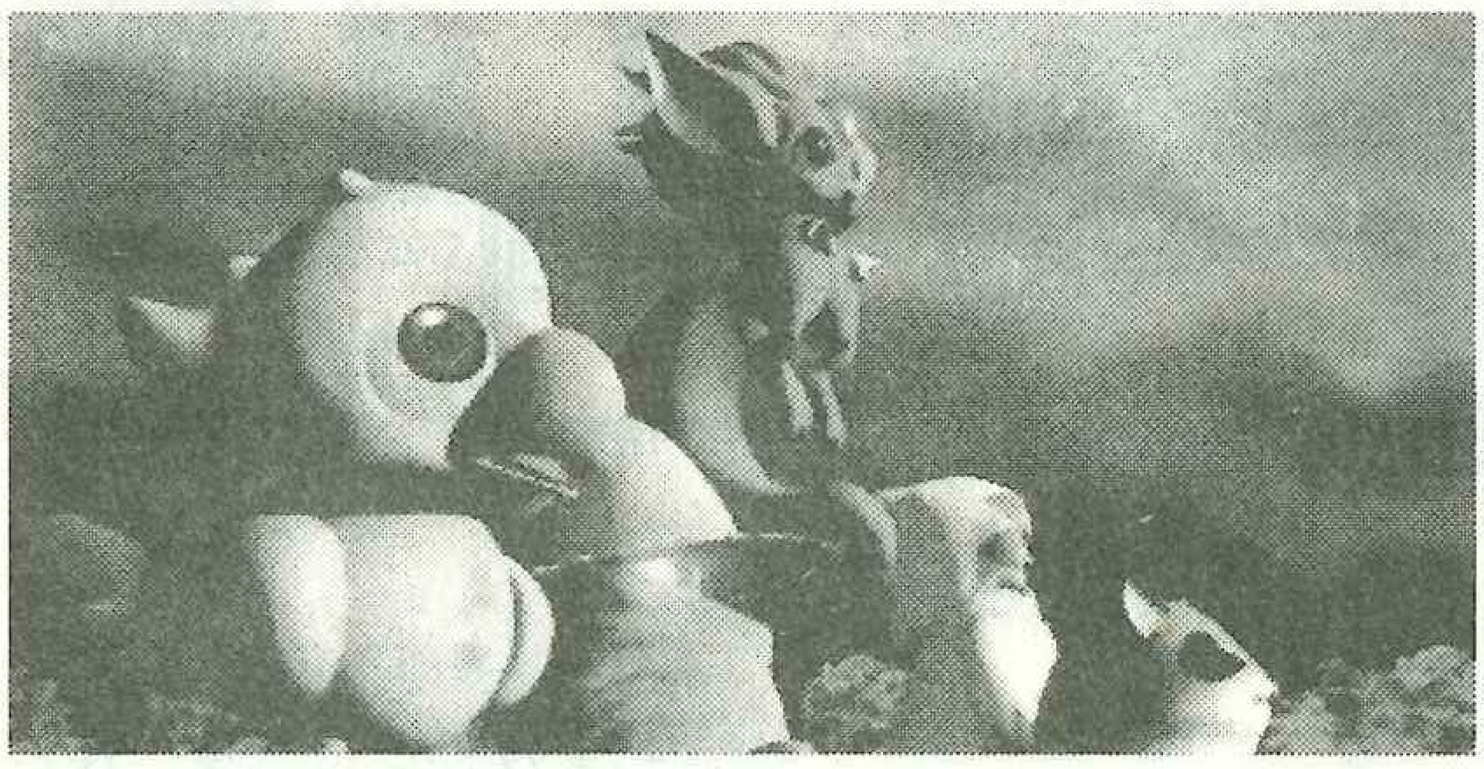
自从88年陆行鸟首次登场“FF2”，至今已经有十个年头了。为了庆贺陆行鸟的十周岁生日，SQUARE将在今年圣诞推出一款3枚组的陆行鸟合集。此次合集中收录的游戏包括今年3月推出的“陆行鸟赛车”、育成游戏“陆行鸟竞技场”和一款新颖的益智游戏“陆行鸟骰子人生”。看来喜爱陆行鸟的玩家又要破财了！

PS | 厂商:SQUARE | 类型:SLG、RAC、TAB | 发售日:99.12.25 | 其它:对应振动手柄



憨淳可爱的陆行鸟将为玩家们带来神奇有趣的圣诞大礼！





“陆行鸟骰子人生”中收录有各种地图。游戏中只要能够快速储藏一定数量的水晶，并最早返回起点就可以获胜。游戏的基本规则与“大富翁”类似，如果其它角色走到了玩家自己的土地的话，对方就要交纳一定的水晶点数。玩家要怎样提高自己的地价，引诱竞争对手来到自己的土地，从而赚取水晶点数呢？

魔石是最重要的道具吗？



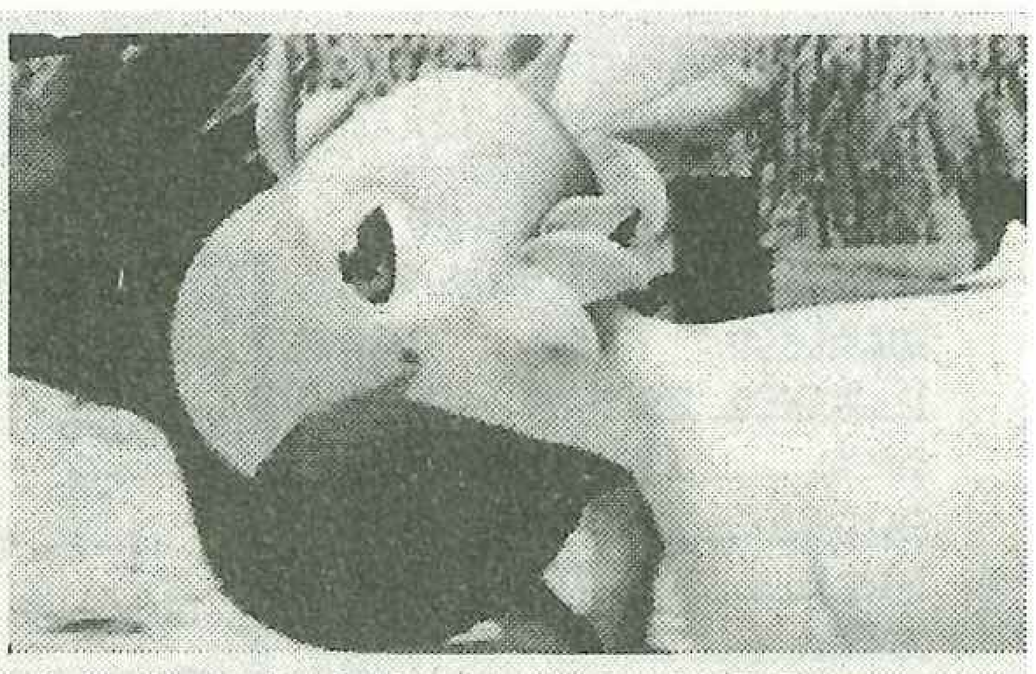
如果你只把它当成一款只需投色子、走地图的游戏的话就大错特错了。在FF系列中的魔石也将在游戏里出现，帮助玩家完成各种各样的计划。魔石分“朋友魔石”和“攻击魔石”两种。当玩家走到没有主人的空地上时就要使用“朋友魔石”，呼唤自己的朋友，而后将该处据为己有。另一种“攻击魔石”则可以释放魔法阻挠竞争者、或是防御对手的攻击。因此，如何合理的使用魔石也就成为了获胜的关键所在。

责编/PERFECT

合集之一——“陆行鸟竞技场”

チョコボスタリオン
CHOCOBO STALLION

“合集”中收录的第二款原创作品。在游戏中，玩家要派出从自己经营的牧场中培育的陆行鸟参加各种竞技比赛。由于“德比赛马”系列的薗部博之先生也参与了本作的制作，因此其完善的系统一定会受到玩家的认可。本作也对应PDA。

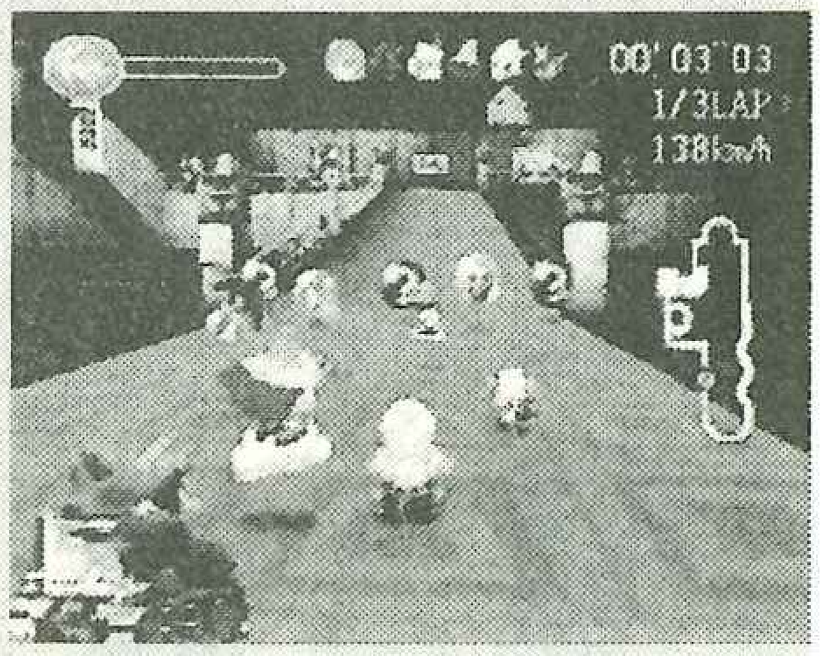


陆行鸟3岁后就可以参加比赛了。

合集之一——“陆行鸟的幻界大冒险”

チョコボレーシング
幻界へのロード

在这款赛车游戏中，陆行鸟要与充满个性的竞争者们展开激烈的对战。除了有摩托车、飞毯、坦克等多种交通工具登场外，游戏同样强化了战略成份。玩家要不断使用魔石来提升自己的能力或者阻碍竞争对手的前进。当然你也可以通过角色编辑模式培育自己的原创陆行鸟。



一定要玩出“克劳德”等隐藏角色。

苍魔灯

灰色人生
叛逆之馆

喜欢"刻命馆真章"的玩家们，让大家久等了！更惊险、更刺激的续篇故事将于今冬登场！在游戏中，无论是拥有王室血统的贵族、比翼双飞的情侣，还是手持利刃的剑士，只要踏进刻命馆一步都将付出生命的代价……



PS | 厂商：TECMO | 类型：AVG＋SLG
发售日：预定99年12月

3D陷阱动作的最新作"苍魔灯"光临PS！

"苍魔灯"是TECMO最受欢迎的冒险系列"刻命馆真章"的最新作。在这款游戏中，玩家要扮演的是一位神秘少女——丽娜，与她一起演绎灰色的悲剧人生。为了生存下去，丽娜必须在一个建筑物内部装设陷阱，以便击退持续不断的进入建筑物内部的侵入者。基本上，这个游戏的系统是延续评价甚高的前作"刻命馆真章"，但是对游戏的乐趣——陷阱部分做了相当的改良。另外，游戏画面、操作性、故事剧情与演出等等，也做了非常多的改进。

各式各样的战斗舞台：故事中，为丽娜提供了多个战斗舞台。依剧情的发展，舞台也会有所变化。玩家必须彻底了解使用陷阱的地点与各陷阱的特性，以便生存下去。

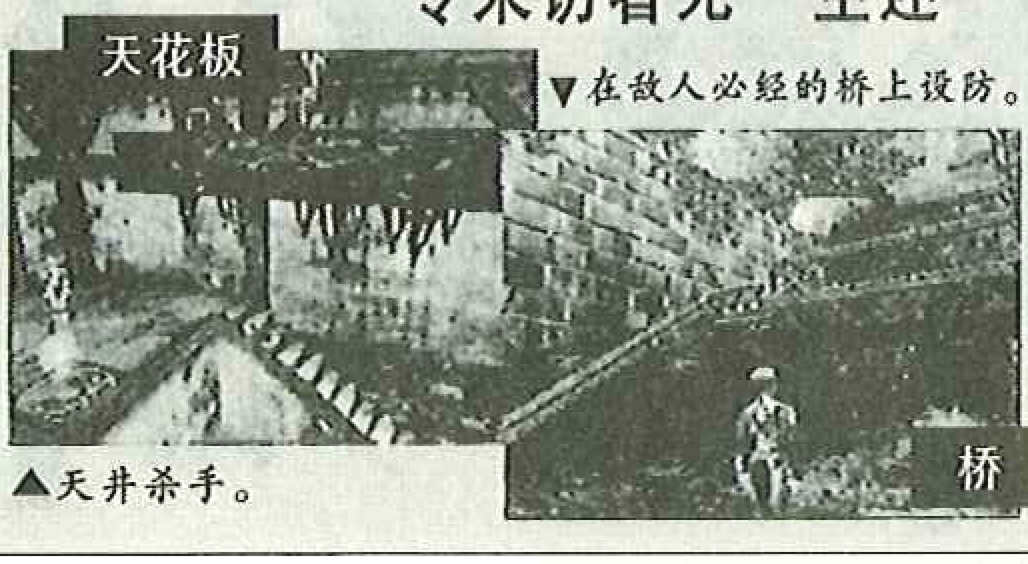
强力的"敌人"：各个侵入者都有不同的理由与目的，有的是因为迷路而不小心跑进来的村人，有的是前来暗杀丽娜的杀手。

令人回味的故事：国王派、王妃派、反国王派、掳人集团等等与丽娜有关系的团体错综复杂。在大幅提升画面质量的情况下进行游戏的确是一种享受！

新 用按键发动陷阱

在前作之中，已设好的陷阱是没有办法用按键来随意控制的。主要是要依靠敌人自己走到陷阱，碰到后才会自动发动。而这次只要按下按键就可以在任何时间、任何地点发动已设置好的陷阱。

在建筑物内部布防
令来访者无一生还



▲天井杀手。

▼在敌人必经的桥上设防。

——STORY——

宛如被这个世界所放逐……

在大海尽头的孤岛——阿连达鲁王国，有一个流传已久的古老传说，但是古老传说唯一留下来的确实一张画和"时空石"……

岛上的阿连达鲁王国结束了长期以来的大陆战争，商业开始了复兴，但是稀少的人口导致劳动力严重不足。某个别有用心的组织从大陆的另一端带来了众多的劳动力。此时，结束战乱的英雄阿鲁卡迪亚王因病逝世，他的继承者佛列得立克没有能力治理国家，从此，阿连达鲁王国再度陷入了混暗的时代……



主人公可以拯救王国吗？

责编/PERFECT

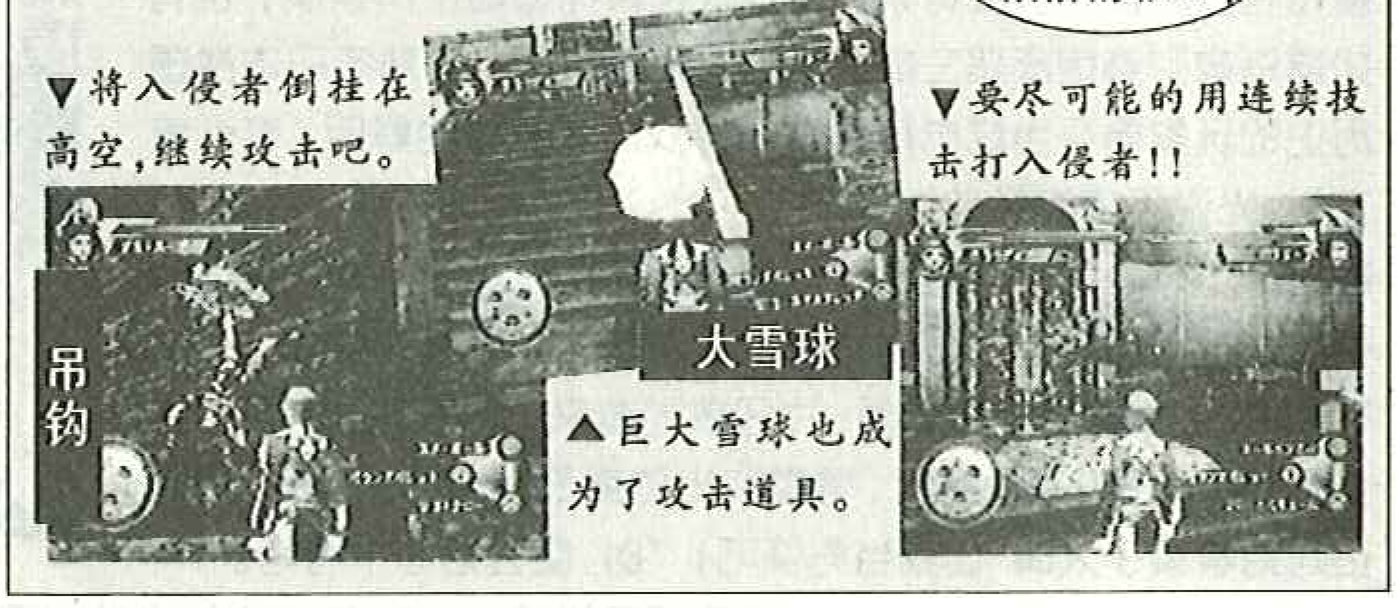
新 陷阱元素系统

在"苍魔灯"之中，可以利用主角所得到的元素（陷阱元素）来开发新的陷阱。而制作一个陷阱所必须的是道具是：陷阱的核心"基本圆"、与属性有关的"徽章"、与起动有关的"戒指"和能够提升威力的"珍珠"。利用这样的组合，我们可以制作出2000多种变化多端的陷阱。而且可以用"刻铭鉴"图鉴来查找已经发明出的陷阱。看着图鉴慢慢的变得充实起来，也可以算是游戏的乐趣之一吧！

徽章	戒指	珍珠
附有追加效果的徽章。有上升徽章、雷电徽章等多种。	戒指分自动戒指与充电戒指等共五种以上的类型。	专司威力。具提升攻击力，附加爆发力或压制敌人的能力。有个4阶段。
属性追加	超能力追加	威力提升

基本圆
陷阱的核心

▼将入侵者倒挂在高空，继续攻击吧。



▲巨大雪球也成为了攻击道具。

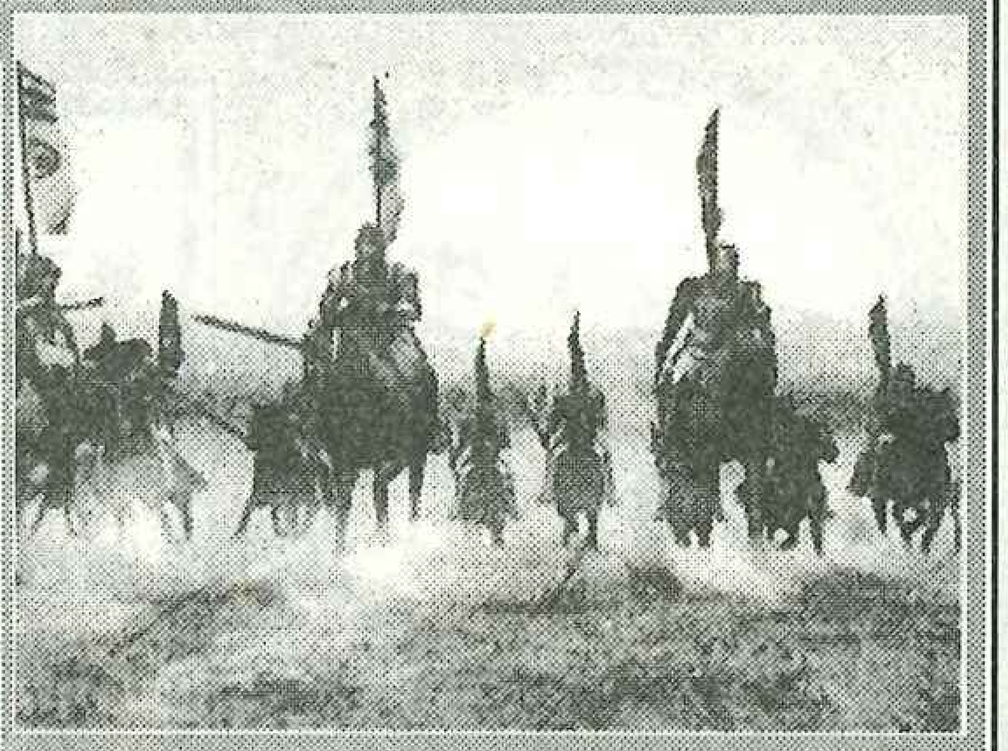
▼要尽可能的用连续技击打入侵者！！

決戦

电影效果 惊世骇俗

今期将介绍游戏的系统。从录像带上我们知道，光荣公司在本作的动画部分追求高度真实：画面中的人物、马匹被刻画得细腻至极，小动作小神态，制作者都捕捉到了。但就是有一点遗憾，马匹的动作有木偶之嫌。

PS2 厂商:KOEI 类型:SLG
发售日:2000年3月4日



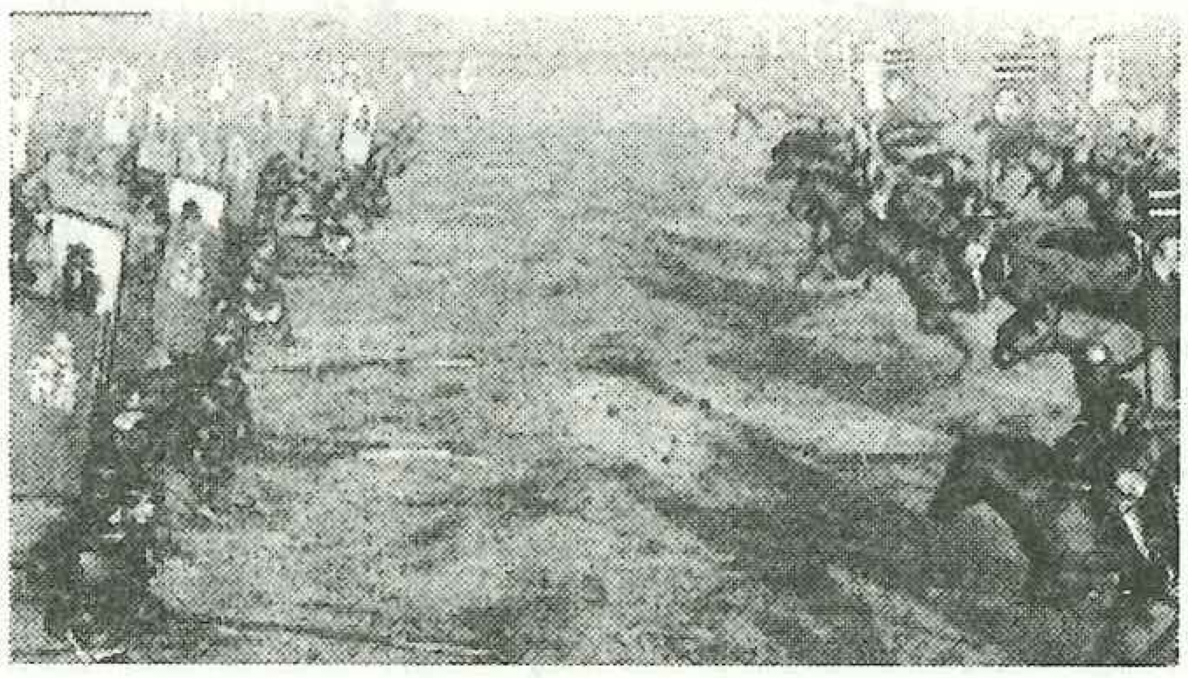
同画面显示200骑以上的战斗单位，而且各自战斗



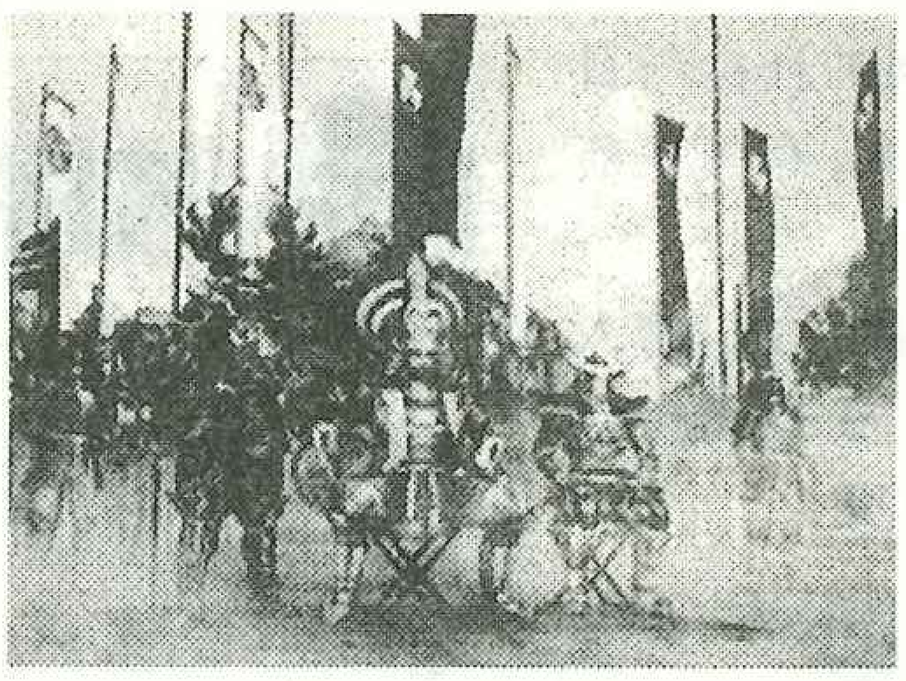
决战是一款描述日本战国时代，关之原战役以后德川军与丰臣军会战的模拟游戏。游戏中每一场会战，会随着剧情来加以区隔，且彩多元化剧情系统，也就是随着战斗的胜负，下一个剧情的内容也会跟着改变。相信玩家能够玩到，丰臣军在关之原战役后，向东扩张势力等模拟历史故事的游戏内容。

画面奇特之处在于，每一战斗单位的动作都不一样。其实这就是利用所谓人工智慧“AGENT(专家)技术”所实现的。各战斗单位虽各杀各的，但整体看来却也有一致性。如，长枪的动作有60种，其他像刀、弓、铁炮等武器，随着玩家的装备不同，战斗也会有所改变。这点DC也做不到。相信今后的游戏，不再只是由记号或数字来构成，而将进入真实表现战争场面的时代。当然，这需要强大的资金做后盾，本页几个镜头的效果花费光荣十亿日币。

“决战”是一款让玩家享受到超特级娱乐的游戏



←远景效果十分突出。



←东军总帅坐阵指挥。



←一方带兵杀将过来。

■集团战斗画面中，玩家如同总帅般亲临指挥，不只是要指挥一支部队作战而已，还要即时指示战场上的各个部队如何作战。而游戏的思考性却丝毫不减，玩家在选派武将若指示不当，也可能酿出背叛事件。玩家无论选德川军还是石田三成军，即使在途中打败仗，游戏也不会就此结束。只是剧情安排上像连续剧，三成军输了，会由黑田官兵卫继任西军总帅，再败的话，更会变成真田幸村继任。

■每名武将都有参战背景，有的只是单纯追随德川家康，也有如福岛政则等因厌恶三成而加入东军的武将。不熟悉日本战国历史的玩家自可当成电视剧看。游戏的武将个性鲜明，有谨慎言行、光说不练等各种性格。

■可是本作真正的关键却在于游戏与电影的融合。这也是PS2硬件的最高目标。为将电影表现手法融入游戏制作之中，KOEI特将NHK资深职业摄影师：片冈敬司邀来，担任演出指导。比如，武将们召开军议会时，着重突出的就是镜头切换，如，福岛正则拍着桌子大叫“让我当先锋吧！”时，便会给他个特写。



■游戏流程：开篇动画 > 攻略(选出战武将、进行拢络) > MINI连续剧 > 军议会(武将配置、设伏兵等) > 即时战斗(指示武将任务) > 依胜负发展剧情



责编天师

天津邮电学校 ALAN，株式会社光荣的网址是 http://www.koei.co.jp/

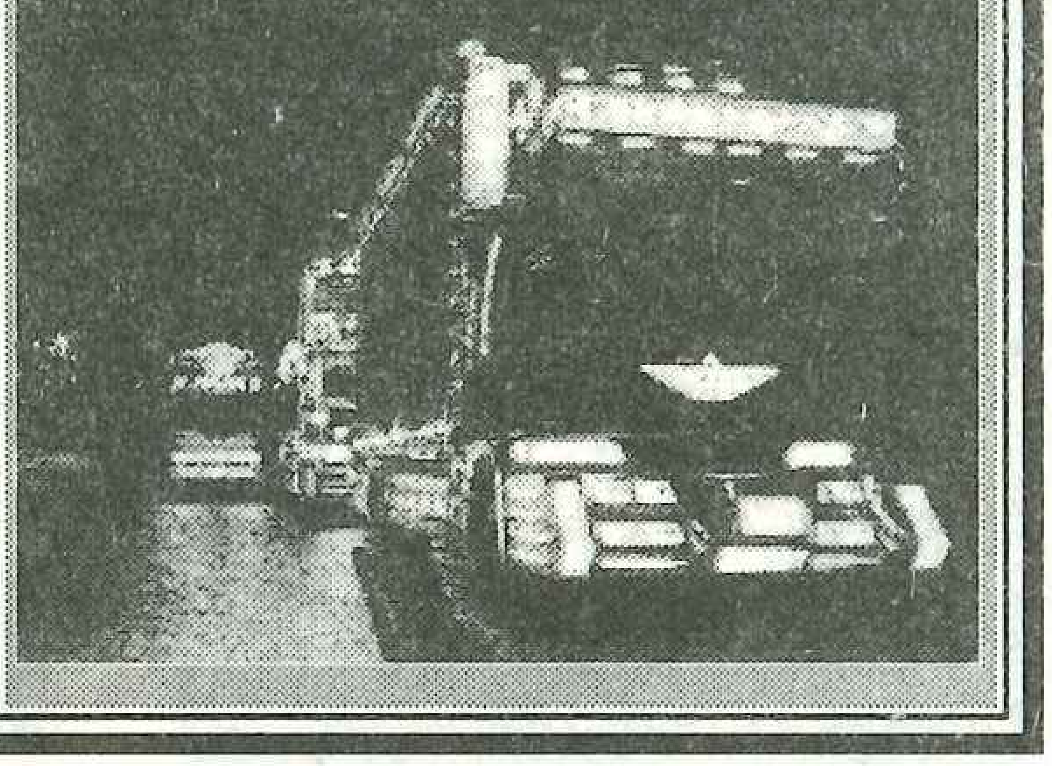
爆走艺术卡车

~男人生梦一路~

艺术卡车
称雄公路

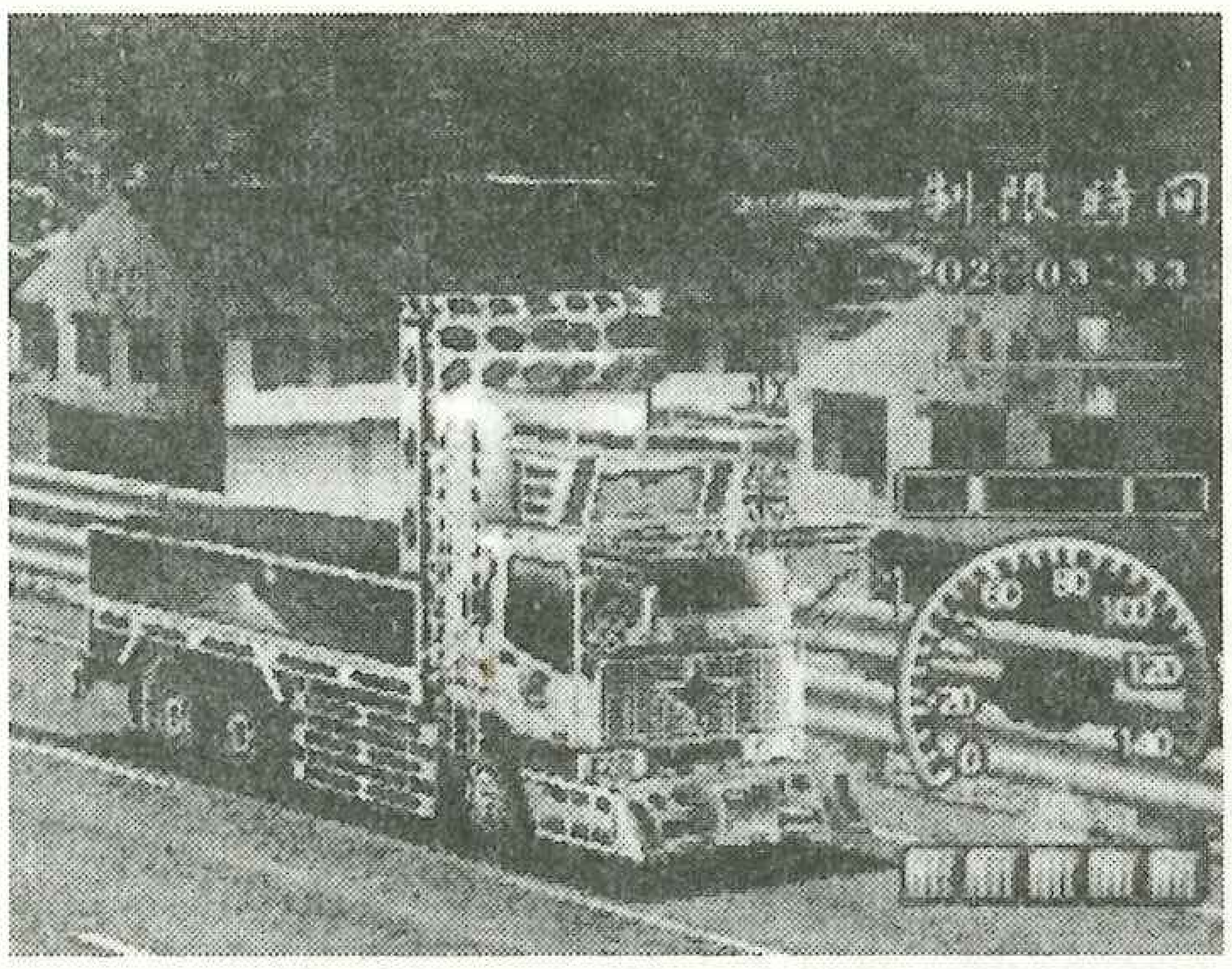
世界上首次以装潢卡车作为主题的游戏就是本系列。前作“男一匹梦街道”销量上达到了45万之多，现在，喜欢它的玩家们又可以感受到这热血续作了。可能是由于题材吸引人吧，别的公司也有推出过“装潢”类卡车游戏。

PS 厂商:HUMAN/SPIKE 类型:RAC
发售日:99年12月



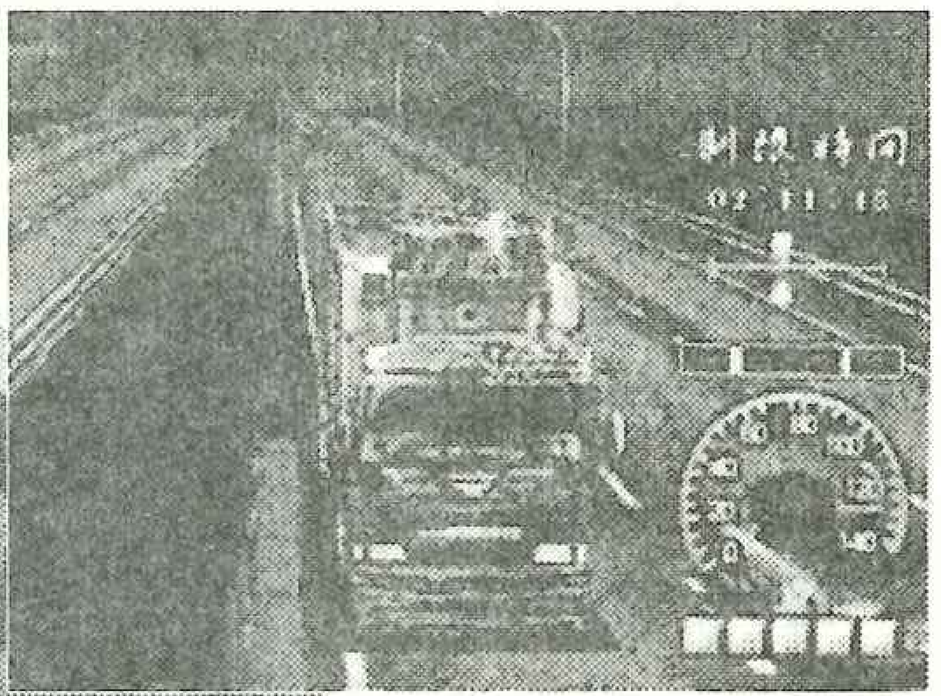
那辆卡车又回来了喔！车身满载着华丽的图案

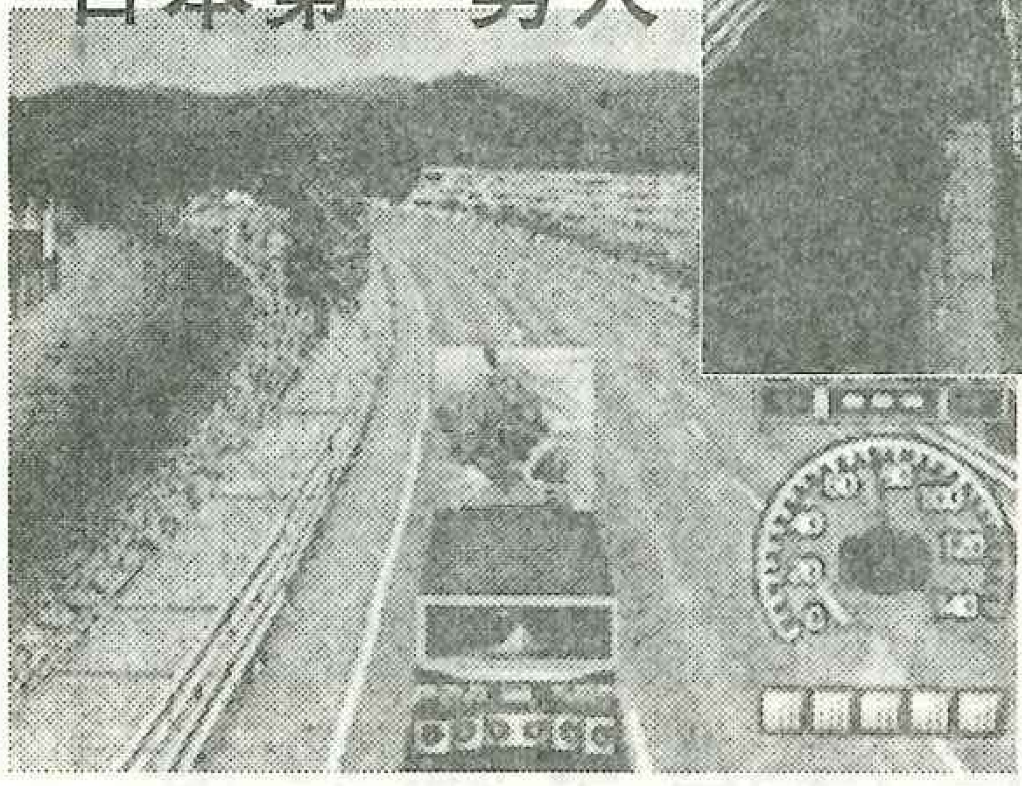
这款以玩家扮演装潢卡车司机，在日本的道路上横行的赛车游戏终于卷土重来了。本作充满阳刚之气，玩家可以自由地选择车种和装饰品，而且跟前一代比较起来，除了画面精美外，玩家可更充分地感受到对大卡车进行装潢的魅力。此外这次还有另一个特点，那就是聘请过去在东映电影“卡车野郎”系列中担任配音的菅原文太先生来担当配音员！这位先生有着相当精湛的配音技术，相信会让这游戏更加的生动！



←游戏的目的，就是要在限定的时间之内，将货物送到，以得到报酬。至于背景音乐，当然是演歌。从图片中可以发现，'PS'已很难胜任本作的大魄力。

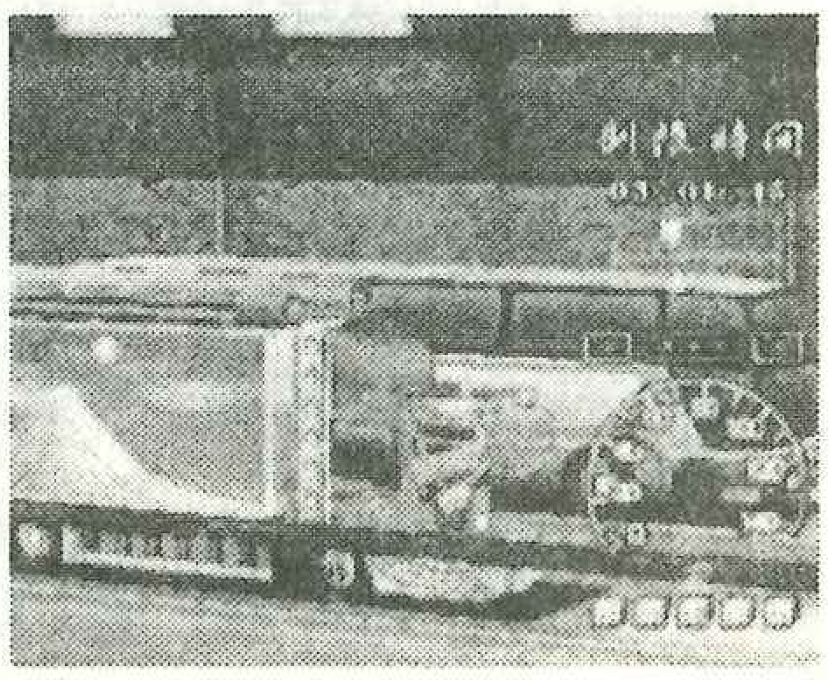
目标是成为日本第一男人





←↑前作中车体上部和左右两侧只能有同一种图案。这次则可换上四种不同的图案。

和前作相同，对于RAC感到困难的玩家，游戏中可以任其改变道路路线，以简化操作。主要模式有成为全国制霸的“卡车司机剧场”。其他还有与朋友一起玩的“实力对决”模式。玩家不妨都试一试。



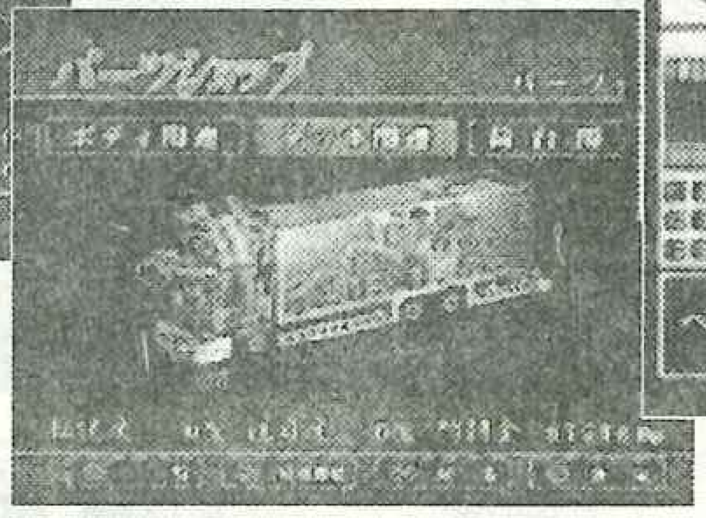
↑卡车与BUS在隧道中对决。

责编天师

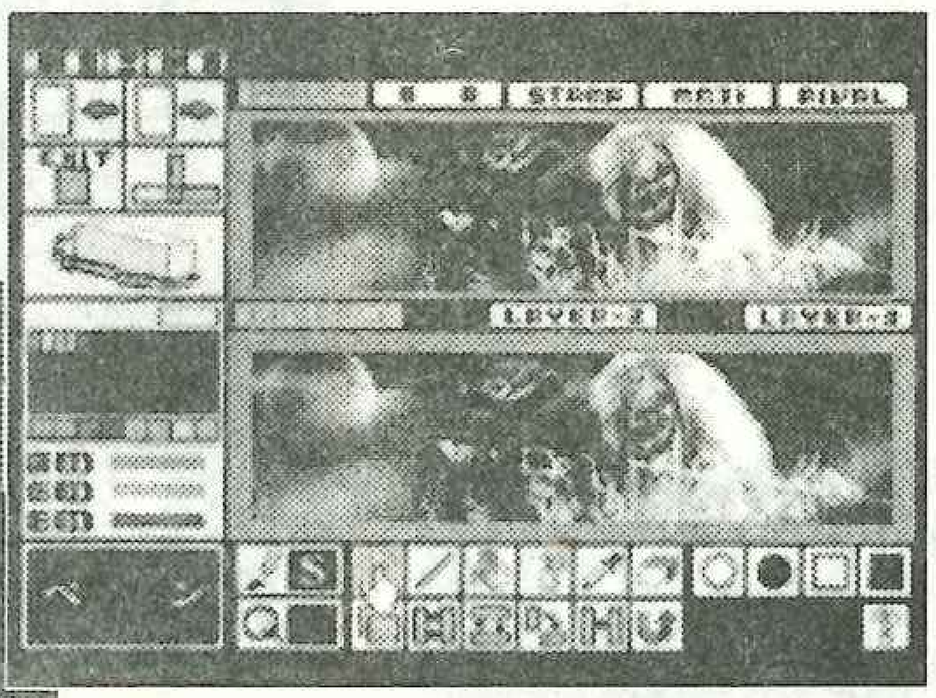
将心爱的卡车装饰成高速公路上的风景线



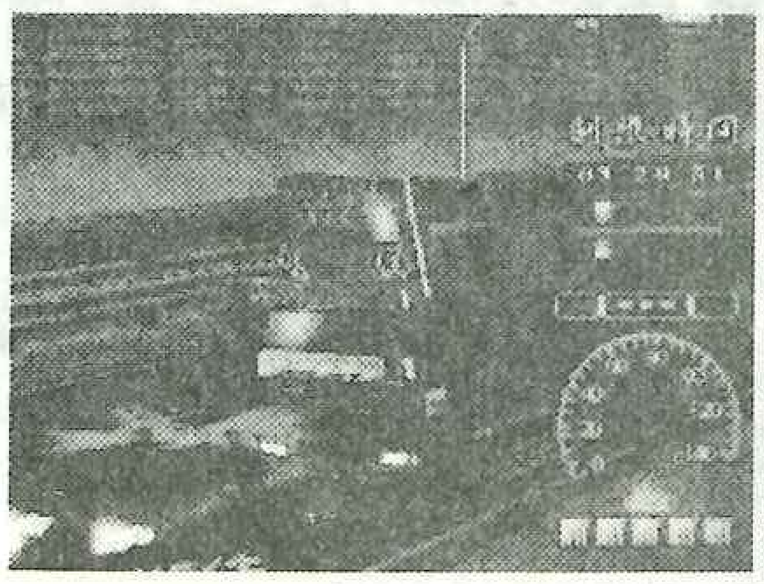
↓能够进行装配的部分强化了不少，玩家要合理分配。



↑车体两旁是最醒目的位置。是歌舞伎、富士山？还是美女更好？



↑画面的解析度较前作提高。



←卡车与轿车对决。

使用运送货品所得之报酬或与对手比拼后所得之配件，便可对卡车进行装置，这是游戏特色之一。而玩家所能够装配的饰品在这一代增加了不少，图案的部分也有所改良，解析度的提高应可绘出更细致的图案。可见，只有提高自己的“驾驶技术”，才能享受到“装潢艺术”的乐趣。

菅原文太



↗33年生人，23岁即开始配音生涯，終成为著名配音艺术家，代表作为“卡车野郎”系列等，亦活跃于电视广告中。

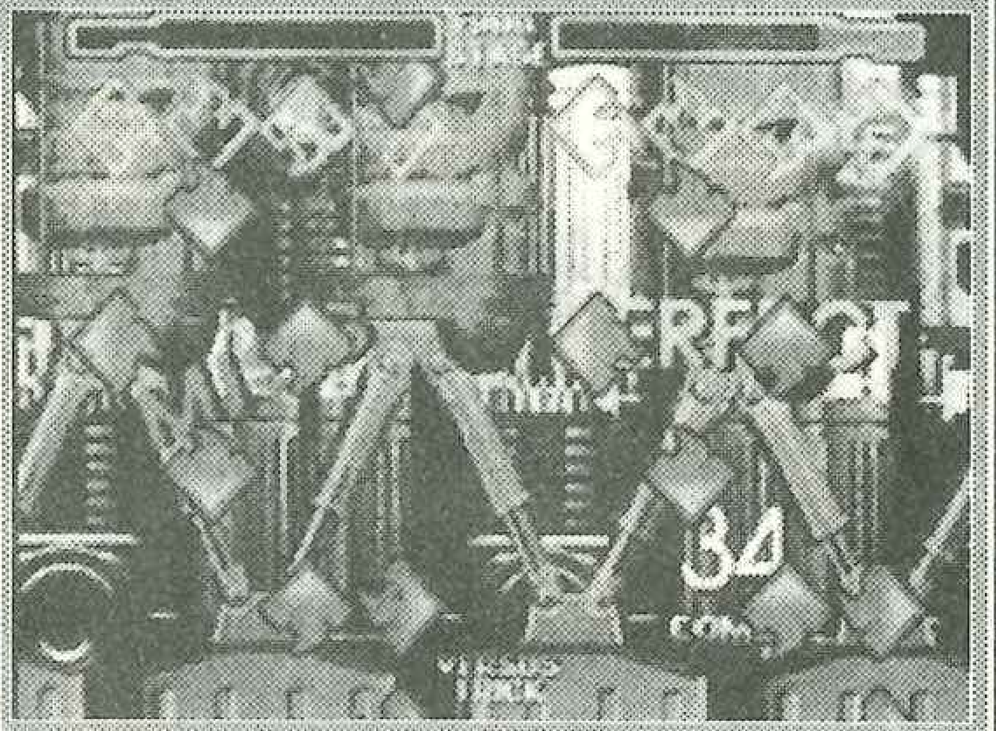
KOF96(ARC,LV8):1140700,留名ZAT,用特瑞安迪克拉克。辽宁锦州凌河区工人文化宫机厅。特的倒立踢4900分,每下700。安的超裂破弹8800分打11下,血红打20下/共16000分。合金2(LV,6),一币6关,不捞分,488万,留名LN。(李强汇报收集)

舞 台

~终极真实之吻~

轰轰烈烈
跳舞革命

KONAMI 与小室哲哉的合作，可说是本作的一大话题。这游戏的英文名字是“DANCING STAGE：TRUE KISS DESTINATION”，原为街机。音乐、跳舞等类型的游戏确为 KONAMI 探出的一个金矿，但她的淘金过程可说是十分不顺。



PS	厂商:KONAMI	类型:音乐 ACT
	发售日:99 年 12 月 9 日	

热爱劲舞的玩家要注意：小室音乐魅力进驻 PS

——插曲——

KONAMI 公司自从找到“音乐”这一街机王国的金矿后，便一发而不可收，各方面事业蒸蒸日上，一举进入千亿日元级的会社行列。无奈“有钱大家赚”这一法则使得 JALECO、NAMCO、SEGA 等许多公司也都加入到“音乐”中来，特别是 JALECO，在此领域十分活跃，甚至一度成为“嫌疑犯”。而 NAMCO 自成为吉他被告后，现正起诉 KONAMI 侵权，理由是“不经我允许怎能将 PS 机 NOW LOADING 时的 MINI 游戏专利使用到野球当中呢？”。KONAMI 应接不暇，请了律师对此进行申辩，因为她还要到韩国去打击 AMUSEMENT WORLD 公司制造的 DJ 机。其实韩国那还算好的，AW 公司起码是自己制造基板和筐体，我国现在不少小机厅用一千元的 PS 一改，几万元的机台就出来了，巨形筐体的外型与原装 DDR 一模一样，音效灯光比原装的还要震撼。不知 KONAMI 是否对国产厂家的技术力表示钦佩呢？

本作的特征在于它借重了日本乐坛之名制作人小室哲哉之力，以及他所组建的 R&B 乐团“终极真实之吻 TURE KISS DESTINATION”，游戏里的乐曲全部是榜上新宠。这个乐团的来头，是 1998 年冬小室在自己的美国纽约工作室中，决定推出一支音乐与舞蹈并重的团体，由他自己负责单曲或专辑的作词作曲，以及后期制作、视觉呈现，直到主唱成音，统统由小室一手包办，因此，说他本人都是乐团成员都不过分。该乐团主唱是吉田麻美，原是一名专业舞者，拥有过人的舞蹈天份，小室又发现她的歌唱潜力，于是便训练之。最后，这个“乐团”总共就两名成员，还以美国音乐的型态出口日本，演变成一种特异的行销管道。之后又发行限量专辑和演唱会，走起了地下音乐的路线。就是这样一支乐队，被 KONAMI 从地下请到了地上。

责编天师



←背景舞曲全为小室制作。

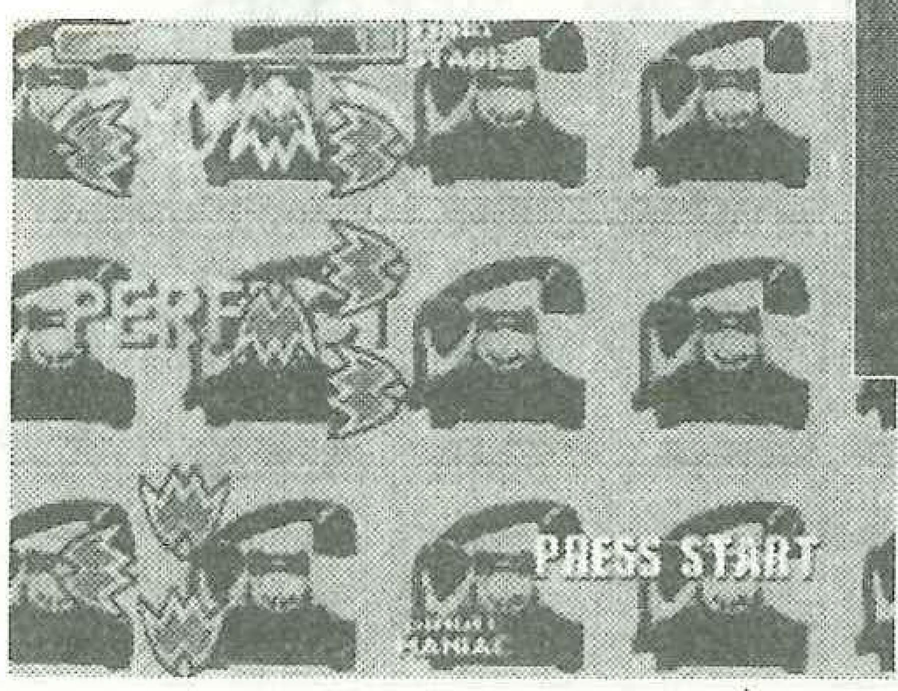
玩家熟悉的游戏模式

在 DDR 系列是中，玩家最喜爱的练习模式和编辑模式，在本作中继续被沿用。当然，在练习模式中，玩家可以指定想要加强的小节，训练自己原本不擅长的舞步。在编辑模式下，你也可以创造专属于自己的舞步或节奏，然后跟朋友交流一下最好！

另外，在 DDR 时代，玩家要选择双人舞或 ANOTHER 时，必须输入指令才能将选项视窗打开，之后才可以选择，但在本作中游戏一开始，模式选择的菜单就跳将出来，供舞者参考，操作十分简易。

→不过本作最多两人同玩，所以可选择的模式较固定。双打时可选高速模式



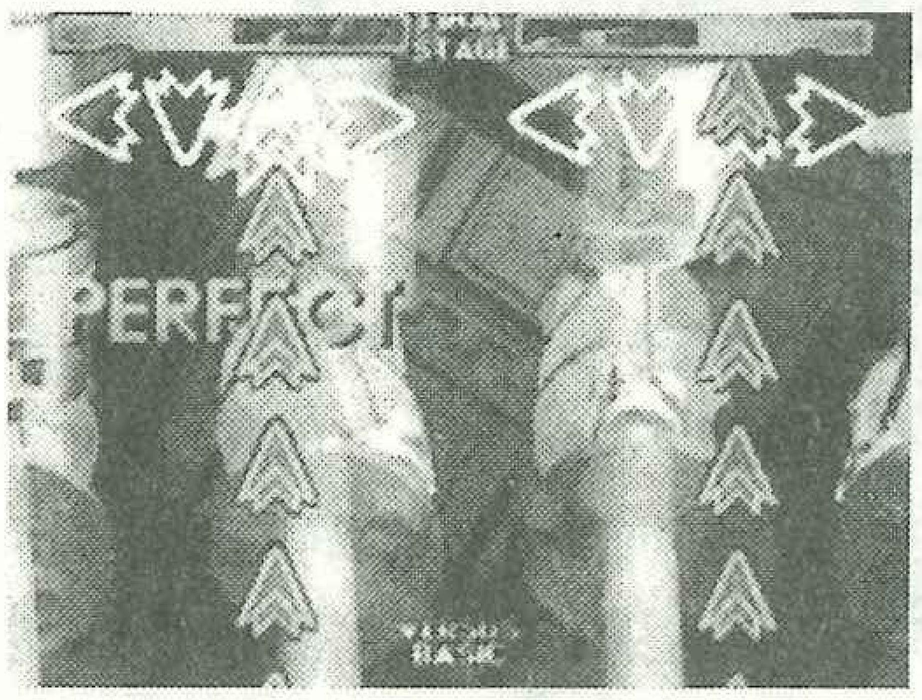


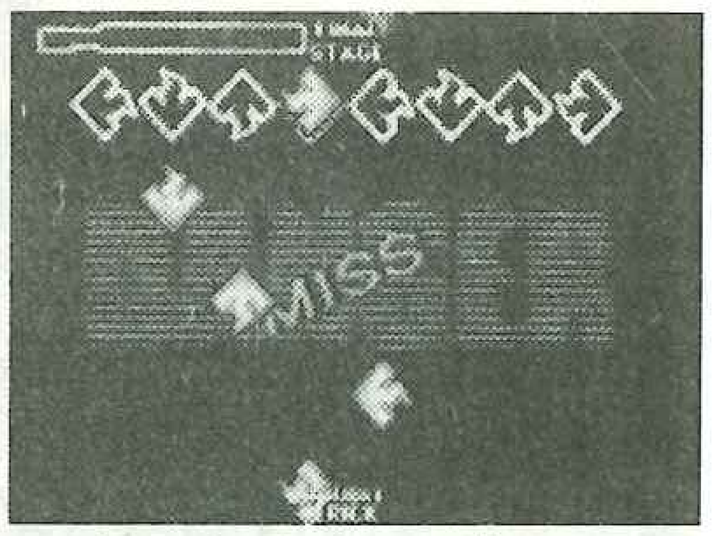
←配合从画面下往上升起的箭头，依节奏和时间点踩脚下的方向键即可。

玩家可自行设定难易度



←这是 MANIAC 模式，出现的箭头看起来很疯狂的样子。那么游戏中最快的节奏是什么呢？“SEXY PLANET”，既有八分音符的碎拍，又有同时踏步的激烈步，还会突然改变节奏。





←看上去简单，量表一没不等音乐结束立即 OVER！

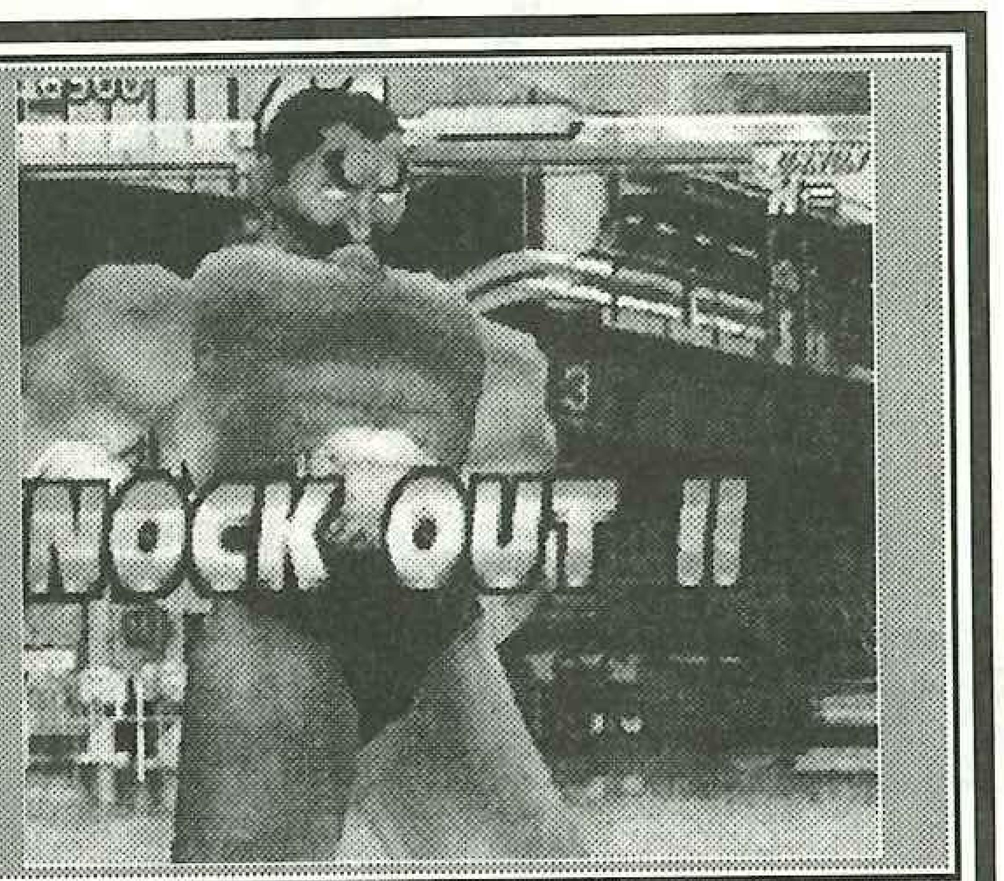
月华 2(ARC)：①斩铁，1439700(EX)②斩铁，38 人斩(力)。1945 Ⅱ，F5U，2－2，1392100。打法：斩铁有两个无限连，跳 B＞B＞↓↘→A＞跳 B＞B＞……＞→←↙↓↘→AB。斩人模式中，打“上一个”人用时愈短，则下一个人的 HP 愈少。(吉林长春 SHINGO)

街霸 EX2 PLUS

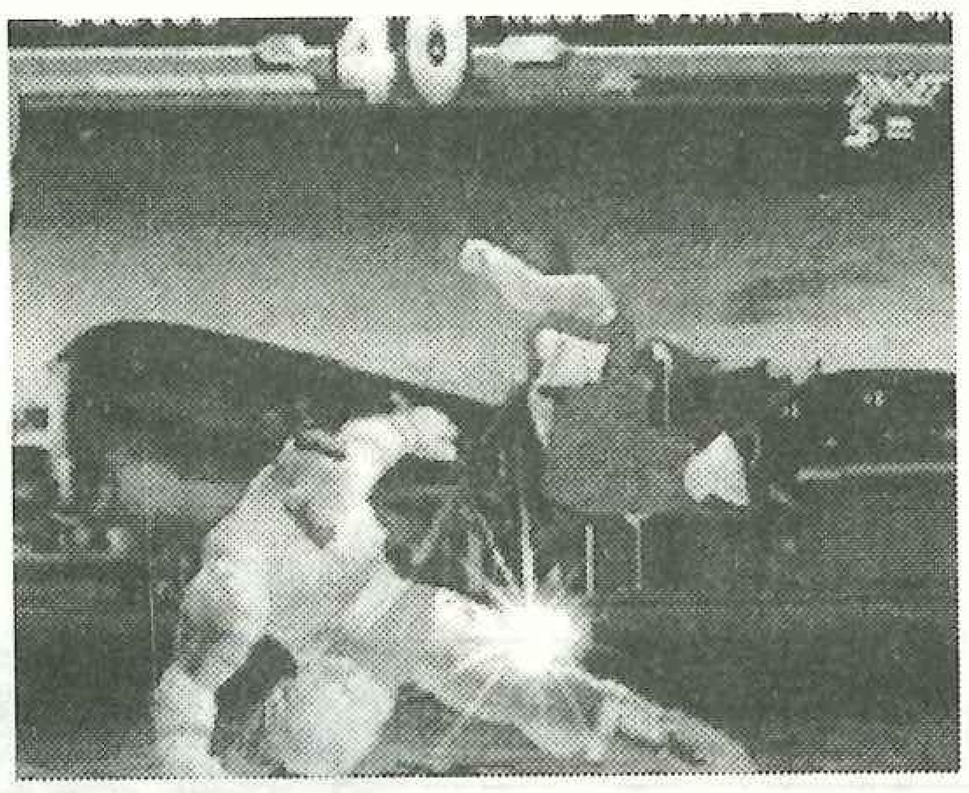
街霸连技相当恐怖

以前在街机仔中提到过这个游戏。借此机会，我们再来熟悉一下其他人物的来头和格斗系统的详细之处。街霸本是卡普空的招牌游戏，就这么被 ARIKA 公司给“3D 化”利用了，街机版今年 6 月份才登场，前作曾横扫街机吃币榜。

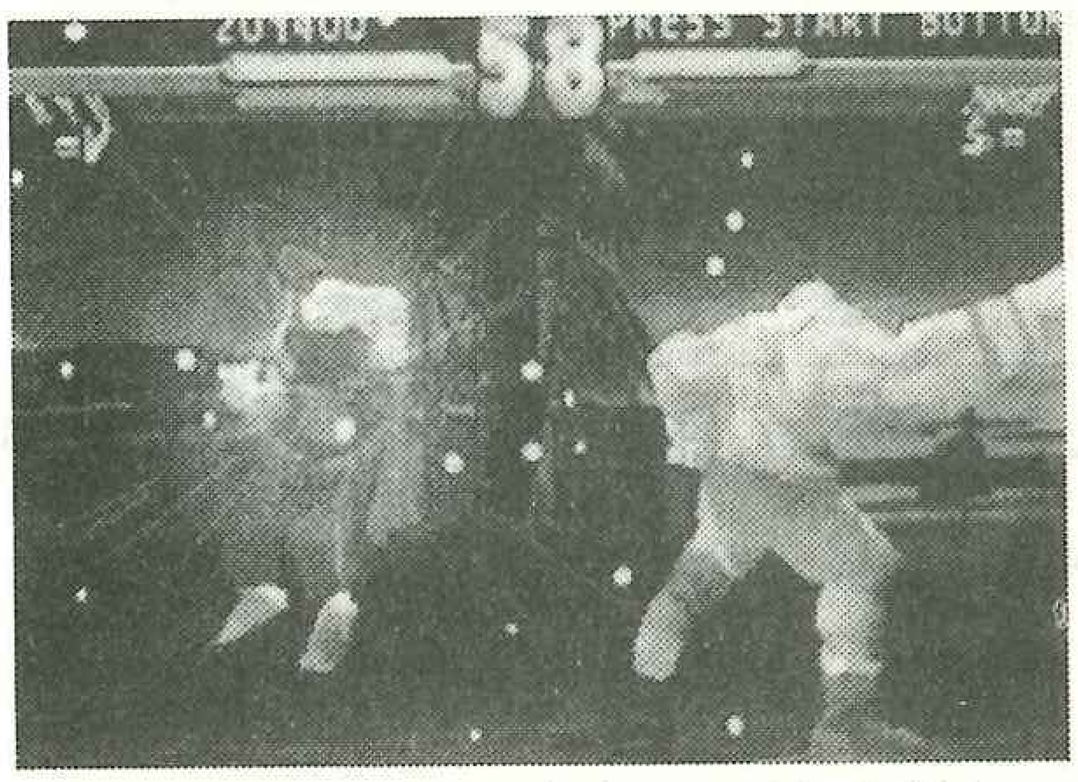
PS 厂商:ARIKA 类型:FTG 发售日:1999 年冬



“连技迷”即将在家中玩到拥有 20 名角色的 EX2+



→在EX系列中，没有弱者。



↑由于本系列的角色整体平衡性较好，所以，像春丽和盖尔等耍赖型人物，在EX中仔细找的话，就会发现他们的赖招有不少破绽，有专门克制他们的角色。

▶隆:死斗、失踪及旅行。因为复活帝王萨嗄特的神话而再度复出。

▶肯:蝉联大会优胜但仍倍感孤独，踏上旅程了解自己的拳法，并追求新的拳法。

▶盖尔:在袭击恐怖分子任务中，战友在其怀中死去。接受了新药实验而被洗脑。

▶春丽:在新药无差别大赠送事件中，发现巴洛克是幕后黑手，为对付魔头歪嗄而出现。

▶桑吉:爱国者，满腔热血，拥有热诚的灵魂，追求生死决斗。

▶布兰卡:家乡因为空袭的侵略者而遭破坏，为了守卫故乡而战。

▶达尔锡:因为药物作用而成为暴徒的村民丧失理智。灵魂开悟的他为唤醒村民而用瘦小的身躯对抗邪恶之徒。

▶歪嗄:魔头。拥有惊人的最终力量，他的出现是为了实现恐怖的世界征服计划。

▶夏浓:接受邻国政府的邀请，执行暗杀指令。虽然暗杀的亲人可能是自己的亲人，但，必须服从命令。

▶七濑:继承了正传，但是中传却失踪。接到“讣告”后为了拯救姐姐挺身而出。

▶多克特林.达克:为了存活而战，性格狂乱，认为只要有强者存在，就等于自己的死。用黑道上的炸弹和忍具排除强者。

▶史卡罗马尼亚:这个身着骷髅装束的怪人在本作又披上了红色搭裢，真是酷死人了。他因为人事异动而突然升职为部门长官。为推动组织重编部门的支柱。当压力爆发时，正义之士便会现身。

▶北斗:将正传让给七濑并前往中传，是灾害的扫除者，解放讣技。永诀的离别。

▶普露姆.普莉娜:国王驾崩，新女皇即位。为了找寻父亲而旅行，跟随着达朗。

▶达朗:王宫战士，以摔技擅长但与桑吉相比还不太成熟。被任命为新女皇的直属卫兵，保其安全。是个照顾小孩的人。

充分利用丰富的攻击系统，给敌以出其不意之打击

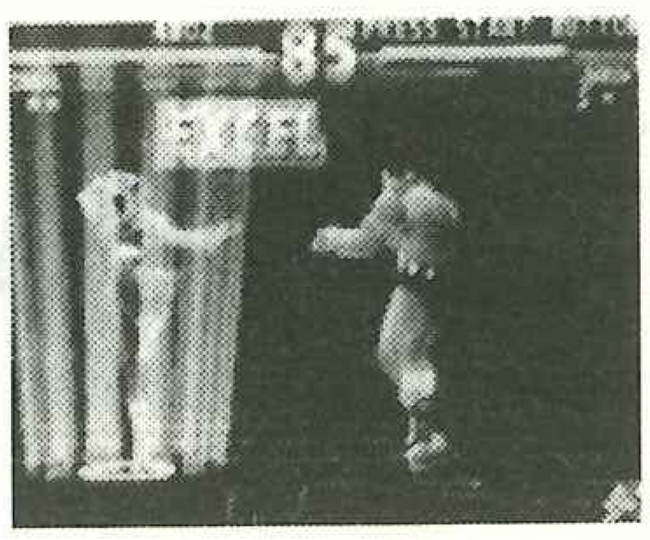
■大气（超必杀技）:新作仍保留三段气槽。总说可以使用三级大气，但前两作似乎无法使用呀？也不知道怎么才能发出三级气。由于超杀破绽巨大，因此必须溶入连技或见机行事。

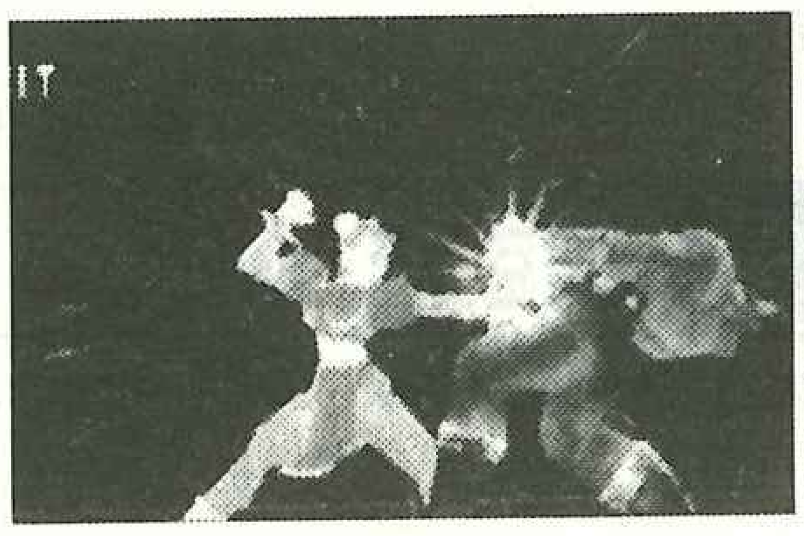
■SUPER CANCEL:在 EX 中只要玩者左手猛搓，一般都能发出 SUPER CANCLE，规律是:普通技 > 必杀技 > 大气 > 另一种大气。当然，这要在有气的情况下，如肯已有二级气，便可:跳低位重脚 > 蹲中脚 > 波动 CANCEL > 升龙裂破 SUPER CANCEL > 神龙拳强行 SUPER CANCEL。只是如何将两段大气连上还需下些功夫，如桑吉的 ↓↘→↓↘→脚 > 两圈，必须把准后招的时机。

■防御破坏:同强度拳脚同时按下。注意，此技可在对手防住你的连续技后使用，即用这招来抵消前面的连续技，不过这时不会令对手防御崩坏，而是将其摔倒在地。

■EXCEL（特殊取消）:不同强度拳脚同时按下。画面变为特殊空间，此段期间可以使出特殊路径下的连续技，有化腐朽为神奇之妙，例如:普通技 > 不同按键的普通技 > 必杀技 > 不同按键的必杀技等通常态不能实现的连续技巧。







←EX抵消。若能活用则威力奇大。

秘技偏方

PS 星际战神 FP=5

补充光子能源：当光子能源用光的时候，移动到小行星地带。在无数的陨石当中，只要连续击破 8 颗最小的陨石，就能补充一发光子能源。其后，只要每击破一颗陨石，就能补充一发光子能源。

最有利的武器：在没有续关的情况下打通 COMMAND 模式中的某些特定任务的话，在 COMQUEST 模式一开始就能够装备最有利的装备。如下，任务 2:WILD RANGE RADAR；任务 4:VULCAN CANNON；任务 5:HYPER；任务 7:MONOPOLIUM ARMOR；任务 9:A.N.SYSTEM；任务 10:STEALTH SYSTEM；任务 12:FIRE BLASTER；任务 13:V-DRIVE；任务 15:DLECTRON FIELD；任务 16:CARRIER RAY；任务 18:A.T.S.；任务 20:PLASMA GUN；任务 22:D-CANNON；任务 25:S.THRUSTER UNIT；任务 26:LASER POW.BOOST；任务 28:AUTO CANNON；任务 30:ENERGY CHAMBER。注意：要是没记录系统资料的话，秘技就会无效。

北京　如果没有能源也会在某处藏一小会儿的　风马

PS 流行音乐 2 FP=4

两个隐藏模式：将隐藏歌曲以外的所有歌曲全玩过一次的话，就可以玩到街机版中所没有的 MARATHON 和 SURVIVAL 模式。还有曾经玩过的歌曲，就可以在自由或练习模式中选择。由于这款游戏的曲数很多，各位恐怕要费一番工夫。

HYPER 曲出现方法：除了 LIVE、AKIBA、AVANTGARDE 这三首歌曲以外，将所有歌曲玩过一次，然后在舞台选择画面中同时按着选择键（街机版是开始键）来决定，就会出现 HYPER 曲。

高速游戏模式：在选择 SURVIVAL 模式的舞台时，按选择键（街机版是开始键）的话，画面上方 SURVIVAL 字的颜色就会改变。在此状态下开始游戏的话，绿色字之时是以 2 倍速、红色字之时则是以 4 倍速来玩游戏。对自己技术有信心的玩友，不妨一试。

北京　对音乐类游戏特别害怕的　风马

PS 幻想传说 FP=4

究极连续技：首先队中的主角和忍者必须有“秋沙雨”和“曼珠沙华”这两个必杀技。之后再到未来的“モーリア坑道”里找一只象鱼的怪物（会在空中飞），把它逼到右边的角落，先用主角的秋沙雨，等到快打完的时候，再用曼珠沙华，此时敌人会被打到空中，落地时再用秋沙雨。如此反复，便可达到最高的 999 下连击。记得把主角和忍者的攻击力降到 400 左右，其实也可不用曼珠沙华，改用五月雨也可以。可是五月雨要早一些使用，也不要忘了给敌人加血（用“大海啸”）。不过，只要打到 350 下时，经验值就可以达到 100000，即使用连击数达到了 999 下，也不会增加。

北京　从 SFC 时代就喜欢此游戏的　风马

PS 超时空要塞 MACROSS VF-X2 FP=5

使用隐藏的机体：任何难度均可，只要通关一次，再次开始游戏时就可以选择两架隐藏机体，分别是アーマードバルキリー和フルアーマードサンターボルト。

北京　因为有些舞台不能使用隐藏机体而烦恼的　风马

PS SD 高达 GGO FP=5

隐藏人物登场：在舞台 3 的后半部有个让ガルマ所搭乘的ガウ去攻击白色基地，使其自灭的事件。当此事件发生时，在ガウ自爆的格子中事先配置一个单位，于是ガウ便不会自爆而保存下来；如果在ガウ的驾驶座上变成デギン·ソド·ガウ的话，那将比ガルマ所搭乘的ガウ得到更多的经验值。

选择舞台：只要通过本篇一次，下一次玩之时，就可以选择舞台了。由于随时都可以前往想要回收部队的舞台，所以最好马上制作自己想要制作的舞台。　北京　对玩也玩不过来的高达系列感到恐惧的　风马

GB 牧场物语 GB2 FP=6

自由存储：平常在游戏中只能在一天结束时，才可以存储。其实只要前往图书馆，并使用放在那里的电脑；在电脑启动的时候，就会问你要不要存储，这时便可以存储啦！不过，每天晚六点和周日图书馆休息，就不能使用这条秘技了。　北京　不喜欢牧场而喜欢大野地的　风马

GB 世界足球 GB2 FP=5

隐藏球队：在密码输入画面上，输入“SELECT ALL STARTEAM”，接着便可在选择队伍上选择全明星 A 和全明星 B 两个隐藏球队。这两个球队的能力很高，不过在国际杯模式中不能使用。

北京　没有被国奥队击倒的　风马

马语：写这段话时，还不知道霍顿的下场如何，但风马觉得中国足球弄成今天这样，实在不是个别教练的错误，这么多年了水平还那么低，虽然穷是很重要的原因，但我们再穷也没有非洲穷吧！也许霍顿会当整个中国足球界的替罪羊，但那样的话，我觉得他简直算得上现代“杨贵妃”和“陈圆圆”了。国奥队的比赛共失球 4 个，风马倒发现了一个有趣现象：都是因为左路的失误造成的，似乎风马的老乡“×伟”应该找一些秘技来试试运气。

PS 乔乔奇妙的冒险 FP=4

隐藏超杀“世界”：与原著中相同、可将时间暂停的无赖技，但必杀槽需 LV.3 以上才可使用。各角色的指令如下：

空条承太郎：→、中攻、弱攻、→、S

迪奥：→、强攻、弱攻、→、S

邪恶化身之迪奥：弱攻、→、强攻、←、S

在时间静止的情况下各角色的强力追打如下：

承太郎：（强攻~↓↘→+攻~蹲强攻连打）XN，不要放出替身

迪奥：放出替身，（↓↙←+攻）XN，至时间将尽时，↓↘→+强攻

邪恶化身之迪奥：（强攻~←↙↓↘→+S~强攻~强攻）XN，必杀槽 LV.8 以上一击必杀

江苏昆山　JoJo 迷　王伊浩

PS 寻宝大冒险 FP＝5

传说的料理：在通过マヤ塔的情节后，应该可获得“传说三武具”，实际上是“三炊具”。千万不可卖掉，只要交给酒吧老板，并持有一定数量的指定怪物，便能做出可提升能力的料理。怪物与效果如下：

50个マグマグ：MAX HP＋10

60个キノコボーヤ：MAX MP＋10

30个グドン：防御力＋2

50个おたま：攻击力＋2 江苏昆山 王伊浩

PS 主题医院 FP＝7

选关密码：

二关 ×○□△ △○□× 三关 ○○△□ ×△○△ 四关 □△○□ ××△○

五关 ○△□○ ×△○□ 六关 □△□○ ×□×○ 七关 □△△○ ×□△○

八关 ×△□○ △○□× 九关 △□×△ ○×△□ 十关 ○□×△ □×○□

十一关 △○□○ △□○× 十二关 ○□×× □○□△ 石家庄 徐楠

PS 主题水族馆 FP＝5

隐藏地点：在标题画面输入○△□○△□听到拍手声即成功，这样便可在STANDARD模式中选择新地点エクアドル。 石家庄 徐楠

PS 合金装备·索利德(完全版) FP＝6

PAL卡丢了怎么办：当玩家被敌人发现的次数少于10次时，PAL卡就不会落入水中而是被老鼠吞掉。(这时玩家一定很着急！〈废话〉)此时可以用道具地雷探知老鼠的去向，然后守在出口等它即可收回。(切记！一定要趴在地上，如果站着，老鼠见了你就跑！)

安徽宿州 不知SNAKE换上中国功夫衫会是什么样子的 中原的霸者

PS 最终幻想7 FP＝4

从艾莉丝的死开始：首先用光盘2启动，从标题画面切换成游戏模式或选择画面。这时，打开CD盖，换上光盘1。如果选择NEW GAME的话，一定会出现光盘1上最后的景象，即浮上水面的克劳德和艾利斯的图像。但是，影像结束之后，会象往常一样从最初的晃炉爆炸图像开始。正好是切入最初的列车影像之状态。 湖南岳阳 谢能

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP＝6

出现迷你游戏“扑傻瓜”：本作在移动时的大地图里，所有地方都是由玩家自行安置在任何位置上，此时要将随意9个地方放置于大地图的同一个画面内，有如3格×3格一般。然后同时按着L1、R1和START键约三秒，画面上便会出现“扑傻瓜”游戏的指标，只要再按□键就能开始游戏了。这游戏随着玩家取得的分数越多，难度就会相对增加，如果扑错了就会减分！ 广东东莞 完全投入“圣剑”幻想世界的 陈文敏

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP＝3

制造超强的圣铁枪：在学会了制造兵器后去“魔法都市”买一块“圣铁矿石”回到“作成小屋”把“圣铁矿石”打造成一杆“圣铁之枪”这时攻击力为67、无特长，然后进行改造先加入“龙之血”(在“フイーグ雪原”小龙身上得到或者在“奈落”变成“焰城”中龙的身上得到)，发现所有的魔法耐力增加了1点，再加入“毒之牙”(在小“蝙蝠”身上得到)，发现攻击力变为72，最后加入“锐い瓜”在“狼”身上得到，发现攻击力变成75，一把超强的枪。

隐藏场景：①在游戏初期，“メキブの洞窟”中有一种很像河马一样的“异次元生物”，当你打通“メキブの洞窟”后这“异次元生物”会到门口，进入洞窟后与下面那个对话就会被传送到一个隐藏洞口，进入后里面敌人十分力大，打完后还可得到“トウルースピア”的一杆枪，攻击力为39(打出最少15个场景也没有买到或找到攻击力比这枪高的武器)

②在打完“フイーグ雪原”后进入以前打BOSS地方再深入来到一片“水晶花园”那里的水晶会不停的改变颜色，十分美丽。

初期得到2块“金矿石”：在学会兵器作成后如果你得到了“トウルースピア”枪的话，兵器没有一样攻击力比它高，但如果你得到一块“金矿石”的话打出的枪攻击力为45。但游戏初期只有在“ラユマ沙漠”中魔法老师身上得到一块(买是买不到的)。要得到第2块“金矿石”的话先打通“ウルカン矿山”不要去“作成小屋”直打通“テユマ沙漠”得到一块“金矿石”接着回“ウルカン矿山”帮助老板找回手仗，回到“作成小屋”老板出现教你制造兵器，再回到“テユマ沙漠”发现所有的东西都还原了，再打一遍得到第2块“金矿石”。 南京 刘煜

GB 月影村的怪物 FP＝4

复制进度：这个游戏只能复制剧情，而不能复制所在的层数、状态和道具，一旦GAME OVER，就得从1F开始了。其实，只要复制进度后，读取所复制的进度，待出现“月影村”字样时马上关机，重新开机后，就会发现复制的进度与原进度一样。也就是说，在迷宫中中断(记录)回到菜单画面，利用上法，就能完全复制你所玩的进度了，多好！ 广东云浮 卢宇坚

马语：风马对使用这条秘技造成的任何事情概不负责任也负不了。

GB 野兽战士最强决定战 FP＝5

超级模式：在选调节音效(BMG)时，按住“←”再按“A”选，屏幕下方会出现一排“0”，然后全调为“1”，就大功告成了。其作用如下：①可直接选用两位BOSS②超必杀、潜在能力无限(方法：按住“SELECT”，再按A或B)③可选BB版人物(方法：按住“SELECT选人。”④可选极难的“たつじん”难度。 湖北孝感 华攀

GB 袖珍心跳纪念品·运动篇 FP＝3

如何追到馆林见晴：关于馆林的告白条件想必大家都已知道了，最难的是如何在约会中撞见她，笔者已两次成功追到馆林，并未读记录，第一年与馆林廊下相撞3次，电话留言数次，第二年春天在植物园，夏天在海边，两次约会就会撞见她，第三年文化祭一个人去文艺部听馆林演讲，满足以上条件并且满足任意两个女孩的告向条件(如清川与虹野，毕业时就可得到馆林的告向。)

约会时要注意连续两个周日都有约会，而第一次约会时会问去哪里，选择正确的话，一般情况下，约会的女孩会迟到，而就在此时，馆林就会登场。还有，如果文化祭去文艺部看见诗织的话，建议在半月前约会诗织一两次，然后爽约，使其爆蛋，这样就会看见馆林的演讲了。

使诗织、古式的心跳度UP：在元旦(1月1日的神社参拜中，约诗织去，会看见她穿着和服，选择“不适合”她就会换回平常的服装，而心跳度也会UP，对你的感觉也会变化。)

同样，在约古式去神社参拜前，完成滑雪场的升降梯事件，再回答她“非常适合”，古式对你的感觉也会变化。

特殊事件：清川望：参加水涵部，在合宿的特训中，会发生因吃清川做的饭食物中毒的事件

虹野沙希：在学校会有虹野给你做便当的情节

宗向尚美：秋天约宗向去音乐会场发生座位已满的情节　合肥　潘凌

GB 司令官月面战·98版 FP = 7

选关密码：STORY MAP

1、STEVEN　2、ASTRAL　3、HECKLE
4、REMINN　5、STEYER　6、WALTHE
7、NUMBUT　8、GUSTAF　9、DARDIC
10、KESLLE　11、BROWNY　12、BERETO
13、GRENER　14、REGERT　15、SALAMA
16、ZONECT

LEGEND MAP

1、REVOLT　2、ICARUS　3、CYRANO
4、RAMSEY　5、NEWTON　6、SENECA
7、SABINE　8、ARATUS　9、GALOIS
10、DARWIN　11、PASCAL　12、HALLEY
13、BORMAN　14、APPOLO　15、KAISER
16、NECTOR

福建漳州　HZB

PS 生物危机3 FP = 5

关于"追踪者"的打法：1、尽量选择空间较大的地方如拐角的地方。2、见到"追踪者"后不要跑也不要躲，而是要迎上去和他贴近，然后举枪射击。(开枪的时候不要停。算好子弹快没有的时候按 START 键进行手工换子弹。)3、不要害怕"追踪者"的火箭炮。因为只要和他贴近就不会有事。

网友　Wangkang

ARC 99格斗之王 FP = 4

无耻的龙连打：椎拳崇的龙连打(→↓↘+A 或 C)在 99 中变得可以防御了，但这反而使这招变得更强：由于收招的快速，龙连打在使完后对手仍未从防御硬直中恢复，此时来一个重拳接龙连打，对手就只有继续防御，后面嘛……

椎拳崇的无限连杀：版边，用龙连打或任何方法将对方击上半空，然后使一招穿弓腿(↓　→+B 或 D)，对手还未落地就又飞上高空，然后呢，自然是穿弓腿无限击了。　武汉　感叹自己越来越弱的　八稚女

ARC 99格斗之王 FP = 4

隐藏人物：①打通游戏；②完成的队伍中要选用三名特定选手，才能选出隐藏人物。选草稚京使用的人物：K' Dash、马克西玛、Whip、复制草稚京－1、复制草稚京－2；选八神庵使用的人物：雷欧娜、雅典娜、包、李香绯、藤堂香橙、全勋；③使选用的对手胜出，对人、电脑均可；④然后在标题栏中出现输入指令，99 草稚京：移到问号处，按住 START 键不放，输入左右上左下右，这样太阳便会变成 99 草雉；八神庵：移到问号处，按住 START 键不放，输入右左上右下左。

青岛　马克欣

马语：此技为更正上期的秘技。

PS 巡宝大冒险 FP = 10

一击必杀：D0058696 1C40　80058696 1C00
无限 HP：D0058642 0071　80058642 0060
无限 MP：D0059A76 0070　D0059A76 0060
最大 HP：8009B584 03E7
最大 MP：8009B586 03E7
最大攻击力：8009B588 03E7
最大＋攻击力：8009B590 03E7
最大防御力：8009B58C 03E7
最大＋防御力：8009B594 03E7
全部宝物：B0110001 00000000　3009B5B8 0063
全部怪物：B0210002 00000000　8009B5D0 07E7
魔法全开：D005ABFE 1480　8005ABFE 1000
HP&MP＝999：9012A058 03E703E7　9009B584 03E703E7
过关时间为 0：800A72F0 0000

PS 超时空之钥 FP = 10

金钱最大：80027D96 967F　80027D98 0098
主角 CHRONO
HP：30020603 00E7　80020604 E703
30020606 0003
MP：30020607 0063　30020609 0063
一次战斗得 65535 经验值：D002928E 0000　8002928C FFFF
一次战斗得最多的钱：E002928E 00000002
300292A5 00FF　300292A6 00FF
一次战斗得最多的点：D002928E 0000　800292DB 00FF
金：30020C53 007F　80020C54 9896
全部道具：B0640002 00000202　80020400 0102
B0640002 00000000　80020500 0505
战斗技量值最大：300292DB 007F　800292DC 9896
存档数为 0：800647E8 0000
战斗中 HP999：30023E30 03E7　30023EB0 03E7
30023F30 03E7
战斗中 MP99：30023E34 0063　30023EB4 0063
30023F34 0063
行动高速化：D0052428 FFE9　80052428 0001
D005242A 1440　8005242A 1400

PS 乔乔奇妙的冒险 FP = 10

Unlock：D0035996 1040　80035996 1000
无限时间：8006E110 0063
Player 1 的 HP：300CDEBA 0090
Player 1 的替身：300CD3D2 0050
Player 1 的 SP 最大：300CDEB2 000A　300D08A1 0070
Player 2 的 HP：300CE24A 0090
Player 2 的替身：300CD762 0050
Player 2 的 SP 最大：300D08E6 000A　300D08E5 0070
全部 Book & Gallery：80067560 FFFF　80067562 FFFF
80067564 FFFF　80067566 FFFF
80067568 FFFF　8006756A FFFF
Super Story Point Max：80067588 0708　30067573 003B
80067574 003B　80067576 270F
白金之星停时间(按 L2)：D006DCEA 0001　300CDF4A 0008
D006DCEA 0001　300CDF4F 0001
D006DCEA 0001　300CDF56 0011
DIO 的世界停时间(按 L2)：D006DCEA 0001　300CD462 0008
D006DCEA 0001　300CD467 0001
D006DCEA 0001　300CD46E 0006
使用乔纳森身体的 DIO 的时间停止(按 L2)：
D006DCEA 0001　300CDF4A 0008
D006DCEA 0001　300CDF4F 0001
D006DCEA 0001　300CDF56 000C

沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修
（家用游戏机批发中心）

庆祝五爱批发总店开业大吉,地址:五爱南区购物城 **126** 档;东区 **745** 档(音像行附近)。联络人:陆红疆、张辉。批发业务联络电话:**13609892121**。
欢迎各批发商及零售商的光顾。本店诚招各地区特约分销商;诚聘熟悉本广告内容的营业员,有意者面谈。

本店各种主机套餐配置仍与上期相同，但由于近期主机价格波动较大，购买套餐的朋友请电询，以当时报价为准,谢谢！！

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
NGP 彩色手掌机 + 卡(格斗王)	1000	PS 鼠标/电影卡	45/230	PS 单用振动方向盘	240	超任制转/AV 线	60/15
PDA 掌机/(邮费)	420/20	PS 原装光头(保证质量)/通用光头	450/350	PS、SS、N64 三用振动方向盘	280	超任火牛(美版或日版、请注明)	30
PS 原装振动手柄	140	PS 原装化解危机枪	160	PS、PC 双用振动方向盘	260	超任金碟(5 张)	100
PS 五色格斗柄	35	PS 铁手光枪(可震动,有踏板)	75	PS 手柄延长线/PS RGB 街机线	15/15	超任连发柄/原装柄	20/40
PS R5 手柄(可驾驶,可振动)	110	PS 四分插(同时多人打)	95	SS 4M 加速卡(全 IC,对应龙与地下城)	85	DC 手柄/DC 记忆卡	220/200
PS 绝招王/震动大摇台	50/140	PS 化解危机踏板震动枪	180	SS 13 合 1 卡(记忆卡 + 加速卡 + 金手指卡等)	140	DC RGB 线/S 端子线	35/35
PS 火箭炮摇杆	65	PS 记忆卡 15B/30B/360B	25/45/130	DC VGA 连接器(接显示器用)	145	N64 震动记忆卡/N64 光碟	110/每张 30 元
PS 遥控柄(对,可当遥控器)	100	PS 原装限定版记忆卡(全 IC)	80	PS 机用吉它(送对应游戏)	190	N64 手柄/N64 记忆卡	90/50
PS 双振柄	80	PS 格斗振动柄	88	SS 遥控手柄(单/双)/原装电影卡	55/105/340	彩打机彩纸 + 色带	45/套
PS 手柄 + 振动手腕(操纵手柄,手腕可振动)	45	PS 或 SS 双人街机大摇台	180	SS 金手指卡 + 新书	65	MD 彩掌机电源/MD 兼容卡	15/45
HORI 型格斗连发柄	50	PS 或 SS 制转普通型豪华型	40/45	SS 樱花记忆卡(质量好)/VR 枪	80/25	GB 充电电池组 薄/厚/彩色机	45/40/50
PS 飞行摇杆/MD 摇台	65/40	PS、SS 双用振动枪	65	SS JVC 光头/三洋光头	130/130	放大器 + 双立体声耳机	80

DC 碟: 99 格斗王 450 元,刀魂 480 元,世嘉拉力 350 元,街霸Ⅲ 430 元,索尼克 220 元,漫画英雄对街霸 380 元,蓝刺 400 元,VR 战士Ⅲ 220 元,间谍 460 元,月夜之潭 460 元,职业足球创造会Ⅱ 600 元,快打刑事Ⅱ 450 元,首都高 470 元。

邮费计算方法:主机类 50 元/套; 大件类:双人大摇杆、方向盘、打印机 40 元/件;周边小配件:15 元/件;邮局汇款:附言栏注明所购物品名称,写清回邮详细地址,购电视需写清火车站名及联络电话。

推荐产品: ①索尼原版碟(数量有限,欲购从速)蓝球 96,生化危机Ⅰ,1CD/2CD,元祖射击,斗神传Ⅱ,武士之刃 1 代,信长野望天翔记,三国无双,150 元/盘; 九龙风水传 4CD,200 元/套,时空枪手 160 元,寄生前夜 200 元/套,太空战士Ⅶ,200 元/套,太空战士Ⅷ,450 元/套。②东芝炮(重低音),索尼特丽珑牌电视,N 制 220V,木箱包装安全可靠,售价:29 吋/25 吋/14 吋(NEC 牌) 1250/900/400 元 ③15 吋 NEC 彩监,八~九成新,画质清晰,可接电脑,可收看电视(无需外接制转器),有 RGB 或 AV 端子,可接各种游戏机,售价 550/750(可看电视),邮费(木箱)80 元/台 ④各种形态逼真人物手办 50 元/个,邮费 20 元⑤原装精美不锈钢钥匙链,有(DC、刀魂、莎木、太空 8、PS 、99 格斗王等图样)售 20 元/个,邮费 5 元⑥生化Ⅲ精装彩色全攻略本,售 35 元/本,邮费 10 元⑦PS 手柄电脑连接器(带驱动程序及电源),可将索尼振动及普通柄接于电脑,售价 85 元/个,含邮费。⑧"游戏宝"全新双制式监视器,可外接 PS、SS、N64 等游戏机、VCD 机等,画质较清晰,是电玩友的"好伙伴",售价 480 元,邮费 30 元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障,收费合理,一般故障立等可取。

动画片(银)8 元/张,金碟 12 元/张,邮费 15 元,下表中(金)即为金碟,无标志的为银碟。

高达 F91,ZZ	2CD,16CD	接触(大学篇),彼男彼女的故事	2CD,8CD	飞越颠峰(金),高达 W 战场回忆(金)	3CD,4CD	樱通信,秀逗魔道士	6CD,3CD
高达 W,Z	17CD,17CD	攻克机动队,魔鬼天使特警	2CD,3CD	圣子到(金),毕业(金)	12CD,4CD	莫三一万能侠	6CD,1CD
高达 0079(TV 版),一年战争	9CD,6CD	魔装机神,银河少女警察	4CD,1CD	超能力大战,千年女王	1CD,2CD	圣子到	12CD
倒 A 高达,0080	8CD,3CD	3 个猎人 - 候补者们	1CD	侍魂Ⅰ,Ⅱ	1CD,1CD	超时空要塞 TV 版,Weiβ(白色猎人)	12CD,9CD
高达 0083,无尽华尔兹	6CD,2CD	琥珀之追击,风的名字是…	1CD,2CD	Q 版女神,碧奇魂(TV 版)	4CD,6CD	08MS 小队,浪客剑心 TV 版	6CD,12CD
圣子到 BOY,电影少女	12CD,3CD	洛克人,银河英雄外传	4CD,6CD	魔卡少女樱,亚基拉	6CD,2CD	罗德岛战记一英雄骑士传,少女革命	9CD,12CD
浪客剑心剧场版,追忆篇	2CD,3CD	我的爱神,LAIN(铃音)	3CD,5CD	东京巴比伦(金),X 战记	1CD,2CD	神秘世界,超时空要塞 D7	4CD,4CD
98 格斗王,飞天红猪侠(粤)	1CD,2CD	真女神转生,孔雀王	1CD,3CD	拉尔黄金,食人	3CD,6CD	不可思议游戏(青龙篇)	9CD
樱大战 1 - 4 集	2CD	水晶国传说,海贼王	2CD,1CD	魔法阵都市	11CD	天使 2 代,最游记	1CD,1CD
斗神传,街霸Ⅱ	2CD,2CD	特搜机动队,宇宙海贼	3CD,2CD	超人学园(金),真红少年(金)	2CD,2CD	课长王子,太阳之船	1CD,1CD
勇者斗恶龙,魔术士奥梵	10CD,4CD	风魔小次郎,爆炎	3CD,2CD	饿狼传说剧场版(金)TV 版	2CD,4CD	心跳回忆 VOL2,超神姬	1CD,1CD
七都市物语,临时别动队	1CD,2CD	天地无用剧场版,TV 版	2CD,8CD	大运动会(金),橙路 TV(金)	1CD,24CD	迷宫物语,灵魂力量	1CD,9CD
名侦探柯南两次杀人事件,引爆摩天大楼	2CD	爆热时空,真三 - 万能侠	9CD,6CD	新足球小将一世青篇(金)	5CD	爆笑吸血鬼,天地无用 in love2	3CD,2CD
新世纪 GPX,魔法骑士(剧场)	2CD,2CD	CLAMP 学园侦探团	2CD	樱通信(金)	6CD	浪客剑心后篇,新天地无用	14CD,9CD
超时空要塞 PLUS	4CD	婚纱小天使,GS 美神	4CD,1CD	生化危机(金)	1CD	新秀逗魔道士,无限地带 23	9CD,6CD
城市猎人系列	8CD	W - 杀人课,炎夏之圣诞	2CD,2CD	天空战记(金),学园侦探团(金)	3CD,7CD	08MS 小队米娜的报告,守护月天	1CD,2CD
学园幽灵,毕业	6CD,4CD	幽游白书,圣斗士星矢	2CD,1CD	灌篮高手(金),罗德岛战记 OVA	51CD,6CD	大友克洋,GS 美神	2CD,15CD
NDA^2,青空少女战队	5CD,4CD	怪医秦博士,暗黑破坏神(金)	3CD,3CD	火魅子传第四集,伤追之人	1CD,5CD	魔法少女砂砂美 TV 版,碧奇魂(续)	9CD,7CD
钢铁神兵,圣魔战记	7CD,1CD	新世纪龙之子,天空战记	1CD,3CD	星斗士星矢,英雄本色	1CD,1CD	末麻之部屋,新鬼神童子	2CD,2CD
剑风传奇,破斜之星	5CD,3CD	病毒(99 日本第一部全 3D 人形动画)	3CD	AD 警察,哥布拉	1CD,2CD	圣斗士之最终圣战,X 高达	1CD,17CD
金田 - 歌剧院的幽灵	2CD	青涩宝贝(伤感涂鸦)/妖子(金)	6CD/4CD	十兵卫,阳光普照	1CD,1CD	圣传	2CD
星界之纹章,风之谷	1CD,2CD	超时空要塞 7(电影版)	1CD	银河英雄传说,北斗之拳	2CD,2CD	柯南 - 来自黑暗组织的女子	2CD
吸血姬美夕,火魅子传	2CD,3CD	快杰蒸气侦探团,枪神	1CD,3CD	重战机,银河铁道 999	2CD,1CD	银河英雄传说 TV 版	13CD
新世纪剧场版,TV 版	4CD,13CD	火圣旅团 9999,橙路(金)	1CD,2CD	绝爱,强殖装甲	1CD,1CD	老人 Z	2CD
超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3CD,2CD	GTO,梦幻骑士	1CD,5CD	星界之纹章 2,幽游白书 TV 版	1CD,24CD	妖精战士/地裂	1CD/1CD
3X3 只眼 Ⅰ,Ⅱ圣魔传说	4CD,3CD	JOJO 奇遇(金),哥布拉(金)	3CD,11CD	橙路,兽兵卫忍风贴	24CD,2CD	暗海月影(双胞少女)	2CD
青之 6 号,冒险少女娜汀亚	2CD,2CD	97 拳王(金),98 拳王(金)	2CD,2CD	金田一,GTO 麻辣老师	13CD,6CD	机动战舰(剧场版)/火魅子传卷五	2CD/1CD
王立宇宙军,逆袭之夏亚	2CD,2CD	不可思议游戏(金),圣斗士海皇篇(金)	10CD,5CD	水晶国传说,新吸血姬美夕	3CD,12CD		
魔法少女砂砂美,幽灵公主	2CD,2CD	银河英雄传说(金)	2CD	火宵之月,电脑战队	2CD,3CD		
机动战舰(粤),心跳回忆 20VA	13CD,1CD	甲龙传说(金),魔动王(金)	1CD,1CD	不可思议游戏	2CD,10CD		

日本精典电视连续剧,中文字幕、日语发语,银碟 8 元/张,金碟日剧 12 元/张,邮费 15 元。

同一屋檐下Ⅱ,兄弟	13CD,12CD	东京大学物语,午夜幽灵	10CD,12CD	织田信长,悠长假期	2CD,11CD	未成年,邂逅	2CD,12CD
101 次求婚,天使的工作	12CD,12CD	人往高处爬	13CD	邂逅,银狼怪奇	12CD,7CD	爱情白皮书(金),恋爱世纪(金)	11CD,11CD
恋爱季节,麻辣老师	12CD,12CD	跟我说爱我(金)	11CD	茶堡四姐弟,沙滩小子	11CD,12CD	同一屋檐下Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,13CD
协奏曲,星之金币Ⅱ	10CD,14CD	心跳回忆(金),新同居时代(金)	2CD,2CD	老师的奇遇,高校教师	13CD,11CD	单身贵族(金)织田信长	10CD,2CD
最后之恋,平安夜	11CD,10CD	星之金币Ⅰ/Ⅱ(金)	12CD,14CD	恋爱世纪,猎艳男孩	11CD,12CD	东京爱情故事(金)	11CD
男人 35,世纪末之诗	11CD,12CD	鬼之栖家,恶女	12CD,12CD	远亲不如近邻,自从遇见你	10CD,13CD		

特价商品: ①厂价推出 PS 跳舞地毯,让您在家中跳出美丽的音符和动人的旋律,70 元/张,邮费 20 元,送对应游戏 2 张; ②本店可订做游戏人物服装,八神、草雉京、特瑞、七枷社等,180 元/套,邮费 15 元。

邮购地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人:陆红疆 邮政编码:110023
电话(传真):024 - 25850632(8:00 ~ 19:00) 024 - 25846204(19:00 ~ 21:00)
批发业务负责人:陆先生、张小姐 邮购负责人:张小姐、李先生 动画片邮购负责人:康小姐

乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

批发总店地址:五爱市场南区 126 档 联络人:陆红疆,张辉 电话:13604053332,13609892121 吉林市河南街梦天堂游戏专卖 联络人:田舒文 电话:13804415992

全面降价 北京千里马游戏行邮购价目表 全面降价

方庄新店开业："新感觉"的方庄店，"好价格"的方庄店，10月已靓丽登场，来看看吗？（12月30日前，购物满50元，即送"趣怪小礼物"！）
千里马维修部：千里马专业维修部，专业技师成功维修PS、SS及其它各类主机，收费低廉，并提供保修，各店均接坏机（普通维修费30元）。

欣喜："真心来自行动！规模决定价格！"千里马各门市及邮购部全面大幅下调商品价格，比一比准让您心动！
意想不到：绝对超低价，原装PS、DC、SS主机及配件（来信附回邮信封邮票即寄新价目）

千里马惊喜特卖：原装口袋超薄GB机（粉红、绿、黄各色，独家推荐"水晶紫透明装"，个性时尚） 只售285元/台 邮费15元/台

★彩色GB套餐：彩色超薄机+电源+专用皮套+专用放大镜+超强34合一（含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等）热卖价638元（邮费20元）
★GB套餐C：GB口袋超薄机+皮套+放大镜+电源+手柄+超强34合一（含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等）温情价358元（邮费20元）
★GB夜光套餐：限定版金银夜光超薄机（20小时省电）+电源+超强34合一（含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等）温情价428元（邮费20元）

GAME BOY卡精品大推荐：（以下卡中彩卡众多，故不专门标出，所有卡均为彩机、普机全兼容。）
凡从本行邮购GB卡，即赠价值200元GB优惠卡；购物100元以上，只需多加9.9元，即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》或者100合1合卡其中一盘

单卡特推：★瓦里奥世界·被盗财宝只售55元★口袋妖怪外传（任天堂正宗，卡片RPG版）只售45元★99血腥咆哮（SNK全新格斗力作）只售45元★心跳回忆·校园诗梦（人气恋爱剧场版）只售68元★心跳回忆·运动之恋（32M）只售68元★口袋妖怪·黄（8M皮卡丘）只售40元★勇者斗恶龙（怪兽篇）只售60元★太空4（中）只售45元★第二次（中）35元★98实况世界杯（PS全面移植，上佳操作感）30元★萨尔达DX 50元★牧场物语30元★牧场物语Ⅱ（16M，养鸡、养狗、捕虫、钓鱼，回归田园乐趣多）58元★三国志Ⅱ（光荣年度重拳力作，16M）48元★游戏王Ⅱ（32M）68元★热斗！飞龙战士EX（火热格斗新作）45元★侦探柯南之列车杀人25元★柯南游园杀人25元★第三次机器人大战（SLG彩色大作靓丽出笼）68元★机器怪兽2合1（太阳版+星辰版，150种组合怪兽完全收括）68元★99实况足球革新版（KONAMI街机移植火热）48元

卡名	内容	价格
世纪中文经典12合1（真96M） *到那里找这么好的卡！*	正宗97格斗王，勇者斗恶龙中文，萨尔达DX中文，梦幻之星中文，悟空飞翔传中文，真命大富翁中文，太空战士4中文，口袋侏罗纪（中）*第二次机器人中文，吞食中文，三国志中文，圣剑传说*	198元
千里马8合一（真64M心跳版）	心跳回忆·运动之恋（32M），太空战士4（中），口袋妖怪黄，第二次机械人中文，吞食天地中文，口袋恋爱2，超魔神英雄2，三国志中文	148元
新千里马29合一（真64M激情版）	大盗伍佑卫门，太空4中文，三国中文，吞食中文，第二次中文，口袋黄，陆海空2，名侦探柯南2，首都高速赛车，上海POCKET，隐忍传说，96格斗斗神剑无敌，雷光战士，烈火战车，阿雷沙，圣剑传说，音速5，冒险岛3，龟3，泡泡龙3，雪人兄弟，青蛙王子，唐老鸭，妖精物语，网球	148元
金榜格斗天书26合一（真64M）	斩红郎，96格斗，街霸2，世界英雄2，斗神传，洛克人5，龙珠z，美少女战士R，幽白4，灌篮高手，忍者桃太郎，天使之翼，狮子王，魂斗罗2，龟3，蜡笔小新，小叮当，三二四驱2，热血硬派，冒险岛3，超级玛莉兄弟，役满麻将，俄罗斯方块，玛莉女孩	138元
千里马13合一（真64M金钻版）	太空4（中），侏罗纪3（中），勇者斗恶龙（怪），口袋（黄），英雄骑士传，第二次（中），口袋恋爱2，大富翁，天外魔镜2，游戏收藏品，口袋（红），口袋（绿），口袋（蓝）	148元
千里马12合一（真64M银钻版）	太空4（中），被盗财宝（15M），陆海空大战2，英雄骑士传，勇者斗恶龙（怪），口袋（黄），大富翁，第二次（中），吞食（中），音速5，玛莉64，土星泡泡龙	148元
千里马37合一（真64M爆风版）	98格斗学园，瓦里奥之被盗财宝（15M），陆海空大战2，时空大冒险之未来篇，小叮当DX，口袋妖怪（黄），96王，三国志（中），咸蛋超人，妖精物语，洛克人3，美少女R，幽白4，剑勇传说，热血弹平，炸弹人3，音速5，热血足球，双截龙2，雪人兄弟，平安京怪兽，炸弹杰克	138元
新千里马12合1（真64M阳光版）	99血腥咆哮，劲舞杰克，游戏王，太空4（中），口袋（黄），口袋（绿），口袋（红），第二次机械人（中），三国志（中），96王，95王，RB饿狼传说	148元
千里马25合1（真64M劲翔版）	大贝兽物语2（16M），麻雀王，98格斗学园，新轰炸超人，99NBA斗牛，兔宝宝与达菲鸭，小叮当DX，98极速快感，口袋（黄），96格斗王	138元
千里马32合1（真64M爱藏版） 极品游戏 一卡收尽	口袋妖怪（黄），口袋（红），口袋（绿），口袋（蓝），98格斗学园，太空战士4（中），第二次机械人（中），吞食天地（中），圣剑传说，信长野望，名侦探柯南，MVP职业棒球，篮球飞人，幽白4，音速5，樱桃小丸子，蜡笔小新4，世界保龄球，空手道，智慧小老鼠，平安京怪兽	148元
千里马90合1（真64M白金版） *无重复90个游戏* *（版面所限未能全）*	99血腥咆哮，列车杀人事件，游园杀人事件，96格斗，实况足球，中国格斗，鲁邦三世，忍者茶茶丸，妖精物语，索尼克5，最后忍道，元祖快杰，食通天国，大海战，皇家之剑，蜘蛛人，F1赛车，激龟3，炸弹人3，弹珠台大会，魔法公主，十项全能，忍者龙剑，超音鼠，鸟人战队2，西洋棋，明星篮球，沙滩排球，电梯，花式台球，所罗门，唐老鸭，米老鼠，小女巫，麻雀之王，恶魔城，GB原人2，雪人兄弟，四驱车，棒球	148元
超强43合1（真32M奇趣版）	98格斗学园，天狗党逆袭，英雄骑士传，96格斗王，恶魔城，无赖战士，新罗斗俱乐部，宾尼兔，玛莉兄弟，新食鬼，麻雀，铁板阵，逃狱金钢四川省，66弹子台，屠龙族，阿弥陀，世界保龄球，网球，蛇，热恋四驱，平安京怪兽，扫雷艇，锄大D，推石阵，矿王，神奇老鼠，玛莉医生	95元
★新幻想12合1（真32M）	99血腥咆哮（SNK格斗新作），太空战士4（中），口袋妖怪（黄），三国志（中），天外魔镜3，吞食天地（中），第一次机械人大战，创世纪外传	95元
★新幻想11合1（真32M）	信长野望2（8M），太空4（中），吞食（中），第二次（中），三国志（中），伍佑卫门2，月下夜想曲，希望之剑，勇者传说，创世纪，领土模拟战	95元
★新幻想10合1（真32M）	真命大富翁（新，中文），真女神2，太空4（中），口袋恐龙RPG（中），第二次（中），吞食（中），三国志（中），魔法阵，秘宝传说，圣剑传说	95元
★新力量12合1（真32M）	真命大富翁（新，中文），陆海空2，太空4（中），吞食（中），月影村，新机械人，浪漫沙加，小首领，勇者之剑，三国志（中），鬼太郎，四驱车	95元
新经典20合1（真32M）	口袋魔鬼黄，口袋蓝，口袋绿，口袋红，信长野望，大战争，SD战国传，小叮当2，HQ赛车，蜡笔小新4，樱桃小丸子，冒险岛2，乱马1/2	95元
新经典10合1（真32M）	口袋魔鬼（红），正宗96王，月影村的怪物，太空3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人5，三国志中文版，魔法骑士2	95元
文卡大全14合1（真32M）	大金钢2，金牌玛莉2，J联盟，女神转生2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB长廊，圣剑传说	95元
RPG大全15合1（真32M）	沙加2，GB战争，大金钢，95王，银河战士2，第一次，小首领2，斗人魔镜，鬼神4，王国物语，SD战国2，沙特，阿雷沙3，圣斗士，鬼神1	95元
新千里马10合1（创新版真32M）	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，口袋妖怪大竞赛，头文字D外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品（10项），98大海战陆海空大战，正宗96王	95元
千里马14合1（钻石版真32M）	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋（蓝），超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志（中），子熊物语，打地鼠	95元
幽白全集15合1（真16M）	幽白（1）迷宫城，（2）暗黑武术会，（3）魔界之扇，（4）魔强统一，正宗96王，街头格斗，元祖快杰，妖精物语，鳄鱼先生，所罗门，乱马1/2	45元
花木兰19合一（真16M）	RB饿狼，花木兰（热门动画游戏），96格斗王，飞龙拳外传，樱桃小丸子，魂斗罗6，绝对无敌，越野机车，大富翁扑克	45元
超强18合1（真16M）	冒险岛，双截龙，魂斗罗，雪人，忍龟，热血硬派，足球，龙剑传，碎石战士，NBA，雀四郎，泡泡龙，米老鼠2，怒2，神龙传，宾尼兔2，蝙蝠侠2	45元
5合1：太空4（中），吞食（中），三国志（中），96王，圣斗士星矢 68元 6合1：RB饿狼，96王，95王，幽白4，激龟4，龙剑传 48元	7合1：太空4（中），第二次（中），第一次，皇家之剑，隐忍5，创世纪 6合1：太空4中，口袋黄，魂斗罗6，激龟3，冒险岛2，玛莉4	65元 65元
配件 （无论多少邮费10元/次）	★GB皮套（普、薄、彩）15元/个★GB手柄（普、薄、彩）10元/个★GB电源（普、薄、彩）10元/个★GB放大镜（普、薄、彩）20元/个 ★GB对打线（普对普，普对薄<彩>，薄<彩>对薄<彩>）20元/个★GB酷！腰包（可肩背，可装卡，普机不适用）20元/个	

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，容量100%真实，绝无重复，所有文卡均有记忆，所有邮购商品都经专人测试，质量保证，请玩友放心。

邮购地址：北京市4360信箱1分箱 高晓星收（请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇）
邮编：100043（以上所登卡邮费一律6元/盘）
查询电话：010～68807847

千里马专业维修部：各门市均可接收坏机，保修一个月。

千里马方庄店（新店）：玉蜓桥集美家具城南50米路东，芳古园市场西口，39路，43路，805路，方庄站下车北行50米。
千里马沙窝店：海淀区太平路沙窝工商银行旁，丰台玩友坐354、335沙窝站下车东行100米，308、605路也到。
玉泉店：地铁玉泉路东北口，或337，373路玉泉路下车，启迪书店内
古城店：地铁古城站西北口，日月商城内

沈阳华隆游戏批发中心

(批发 零售 邮购 维修)

诚招各地动画 VCD 经销商

本月特价商品 原装 128 位 DC 主机:主机 1350 元、邮费 50 元,手柄 240 元,可视记忆卡 200 元,专用摇台 240 元,方向盘 500 元,振动卡 200 元,DC 专用 VGA · BOX150 元,RGB 线 35 元,S 端子线 30 元,专用大功率变压器 50 元,以上邮费 20 元。DC 原版碟:灵魂力量 430 元,快打刑事 400 元,99 拳王 400 元,创造球会 600 元,VR3 代 200 元,索尼克 240 元,英雄榜 550 元,能量宝石 400 元,世嘉拉力 2 代 300 元,桃天使 480 元,首都高速 430 元,超能力大战 2010、300 元,生体兵器 480 元,街霸 3 代 430 元,蓝刺 400 元,方程式大赛 150 元,向北走 300 元,漫画对街霸 350 元,莎木 650 元,以上

★原装索尼 PS(7501、7503、7003、9001、9002、9003),送双柄、变压器、AV 线、原装记忆卡、直读 IC、5 碟(可自选)售 1300 元,邮费 50 元

★原装土星 SS 机,送双柄、AV 线、变压器、5 碟(可自选) 售 740 元,邮费 50 元 ★超任三合一光碟机,送 5 金碟(1795 个节目),双柄、变压器、AV 线,售 1080 元,邮费 50 元

★原装 WS 手掌机,450 元,邮费 30 元,原装 WS 卡:神奇鸟 380 元,电车 GO380 元,音乐跳豆 450 元,上海麻将 360 元,邮费 15 元

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 日产原装振动柄/组装柄	130/80	15	PS 鼠标/PS 电影卡	40 /225	15	PS 全新原装光头	380	15	SS 记忆卡/金手指 + 书	75/60	15
PS DDR 舞蹈跳垫/震动背心	75/150	20	PS 中文金手指卡 + 99 新书	45	15	PS PDA 掌机/PS 四分插	420/95	15	超任制转/AV 线/双线火牛	55/10/30	15
PS 双人用街机大摇台(直插 PS)	180	40	PS/SS/N64 三用方向盘/振动方向盘	180/220	40	PS 原装限定版 99 记忆卡	80	15	超任金碟 5 片(送目录)/目录	100/10	15/3
PS HORI 原装单人用大摇台	130	20	PS 原装 3D 震动摇台	240	25	PS 原装退膛振枪	150	20	超任连发柄/普通柄	20/15	15
PS 铁手振动枪(可玩化解危机)	65	15	PS 专用制转/PS 专用挎包	40/25	15	世嘉五代双制机Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ型	135/120/150	50	拷贝超任节目(需写节目编号)	3/张	10
PS 原装带退膛振动枪	160	15	PS 北通透明专用震动方向盘	240	30	NGP 彩掌机 + 卡	890	30	N64 通用金碟(1 - 6 张)	25/张	10
PS 化解危机振动枪	65	15	万用制转/HORI 格斗柄	120/40	15	手柄式 8 位机(可插卡、本体有 76 个游戏)	75	20	GB 机 彩色/夜光/超薄/厚机	580/380/300/300	30
PS 绝招王/R4、R5 柄(可震、驾驶)	45/100	15	PS 15B/30B/360B 记忆卡	20/40/100	15	PS 化解危机踏板震动枪	175	30	GB 放大镜/摇杆/皮套	15/10/15	10
PS 飞行摇台/PS 双振柄	65/75	15	PS 手柄延长线/PS RGB 线	10/20	10	SS 原装 JVC 光头/三洋光头	110/100	15	GB/PS 精美挎包	15/25	10

特别推荐
★全新 N - P 双制 6 吋彩监,自带天线,可收看全部有线节目,可配接任何游戏机,画质清晰,色彩鲜艳,造型美观,售价 480 元,邮费 30 元。★利用电脑彩显玩游戏,看 VCD 已不是梦想,多功能 VGA · BOX 适用于任何电脑彩显与任何游戏机相连接,适用于 DC、PS2、N64、PS、SS、MD、VCD 机、摄像机、有 5 组端子,可同时接驳五种不同的电器,高清晰的画质给您一种全新感觉,售 380 元,邮费 20 元。★二手电视:29 寸索尼特丽珑/25 寸,有一组 RGB、3 组 S 端子、4 组 AV 端子,售价 1200 元/900 元,邮费 150 元。12 寸小彩王,可收看电视 N - P 双制 580 元,邮费 80 元。14 吋原装各品牌 400 元,邮费 80 元。邮购彩监的顾客,当地须有火车站,木箱运输,若有电话请在汇款单上注明,以便联络。

大量 PS 软件,5 元/片,SS 软件 6 元/片,邮费 15 元(无论多少),需要什么节目,只要留 3 - 5 种备选,即可满足您的要求,将所购品名写在汇款单附言栏中,若写不下,可将汇款单拆开,写在里边。

模拟器天地
所有模拟器一律 35 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版,随时更新,现为 1.5 中文版,除能玩其他游戏以外,还能玩 FF8、生化 3、前线 3、圣剑 4、恐龙危机、时空之轮等,全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X、ZSNES,另拷贝中文超任节目,天地创造 25 元,机械人大战 3 代 15 元,机械人大战 4 代 20 元等,未等节目,电话联络。★机皇(NGO - GEO)模拟器,另有大量 GB、FC、N64、PC - E、MD 模拟器。

日本卡通动画 VCD 新登场,日(粤)语发音,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,8 元/片,经典日剧 8 元/片,音乐 CD 10 元/片,邮费一律 15 元(无论多少)。索取 PS、SS、VCD 目录 3 元/份,需付邮票

名称	片数	名称	片数	名称	片数	经典日剧,中文字幕	8 元/片
99 拳王,98 拳王	1,1	高达 V,X,G	17,17,17	不可思议 - 朱雀篇	10	东京爱情故事,青之时代	11,11
生化危机(1 - 3),太空 8	1,1	高达 08MS 小队,剧场版	6,1	不可思议 - 青龙篇	9	悠长假期,美味关系	11,10
青之 6 号(1 - 3),GTO(1 - 9)	3,9	高达 08MS 小队完结篇	1	不可思议剧场版	2	同一屋檐下Ⅰ、Ⅱ	12,14
柯南 - 14 番目地	2	高达 0079,高达 0079 - 大地上高达	6,9	魔法骑士,剧场版	6,2	星之金货Ⅰ、Ⅱ	12,14
柯南 - 引爆摩天楼	2	高达 0083,剧场版	6,2	魔法阵都市,梦幻骑士	11,5	金田一少年事件簿,小报	9,10
柯南 - 两大杀人事件	2	高达 F91,高达马沙反击战	2,2	大友克洋 - 记忆	2	三姐妹侦探团,16 岁新娘	10,10
柯南 - 来自黑暗组织的女子	2	高达 W - 停不了华尔兹	2	大友克洋 - 麻木的部屋	2	爱情白皮书,魔女的条件	11,11
柯南 - 世纪末的魔术师	2	高达 W - 战场之回忆,高达 0079	4,16	大友克洋 - 老人与 Z	2	东京仙履奇缘,沙滩小子	11,12
柯南 - 短篇集	1	高达 V(20 周年纪念版)	6	大友克洋 - 亚基拉	2	成田离婚,一个好人	10,11
幽游白书 TV 版,剧场版	24,2	圣斗士星矢 - 真红少年	2	DNA^2,电影少女	5,3	新闻女郎,101 次求婚	11,12
橙路 TV 版、剧场版	24,1	圣斗士星矢 - 最终圣战	1	3X3 只眼 1、2 部	4,3	一吻定情 1,2	12,6
浪客剑心 TV 版(上部)	12	圣斗士星矢 - 海皇篇	5	我的爱神,幸运女神	3,4	神,只是再多一点时间,庶务 2 课	12,12
浪客剑心 TV 版(下部)	14	圣斗士星矢 - 钢铁神兵	7	万能文化猫娘,千年女王	6,2	跟我说爱我,邂逅	12,12
浪客剑心剧场版,追忆篇(1 - 4)	2,4	风魔小次郎,蜡笔小新	3,2	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	圣者之行进,午夜凶铃	11,12
银河英雄传说 TV 版	55	金田一少年事件簿 TV 版	13	X 战记,圣传	2,2	何日再相逢,礼物	13,11
银河英雄 - 污名	2	金田一歌剧院的幽灵	2	圣水奇缘,逮捕令	2,3	男人 35,单身贵族	11,10
银河英雄 - 白银之谷	2	口袋怪物(宠物小精灵)	15	封神演义,西游记	5,1	是谁偷走我的心,恶女	5,11
银河英雄 - 朝之梦 · 夜之歌	2	剑风传奇,恶魔战士	13,4	东京巴比伦,Lain(玲音)	1,5	恋爱世纪,偶像妈咪	11,13
银河英雄 - 新战争序曲	2	圣子到 BOY TV 版,头文字 D	12,10	天空战记,相聚一刻	3,1	刑警先锋组,平安夜	11,10
银河英雄传说 TV 版(上部)	13	罗德岛战记	6,9	超时空要塞 TV 版	12	协奏曲,青春无悔	10,12
新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	南海奇皇(新世纪福音战士之后巨作)	6	超时空要塞 - 可有记起的爱	2	自从遇见你,茶煲四姐妹	13,12
樱通信,JOJO 奇妙冒险	6,3	青涩宝贝,TO HEART	6,1	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4	GTO(麻辣老师)Ⅰ,直海老师Ⅱ	12,12
尾崎南 - 绝爱	1	樱花大战全集(1 ~ 4)	2	超时空要塞 7(电影版)	1	高校教师,沉睡森林	11,12
天地无用剧场 - 炎夏之圣诞	2	她和他的故事,碧奇魂 2	10,7	超时空要塞 D7	4	东京大学物语,最后之恋	10,10
天地无用剧场 - 遥远的思念	2	心跳回忆 - 动画版(1 - 2)	2	街霸 2 TV 版,电影版	14,2	透明人间,料理千王	13,9
新天地无用 TV 版,天地无用	9,8	安达充 - 大学篇(棒球英豪)	2	侍魂 2 - 斩魔传,斗神传	2,2	猎艳男孩,鬼之栖家	12,11
水晶国传说 OVA,电影版	3,2	安达充 - 阳光普照	1	地狱先生 - 神眉,无限地带 23	1,6	29 岁圣诞节,世纪末之诗	10,10
高桥留美子之作 - 人鱼の伤	1	五星物语,七都市物语	1,1	魔法少女沙沙美,吸血姬美夕	9,12	**日本经典音乐 CD,10 元/片,邮费一律 15 元**	
秀逗魔道士 TV 版,剧场版	9,3	哥布拉,重战机	2,2	新世纪赛车 GPX,特遣队	2,6	樱花大战Ⅰ、Ⅱ	1,1
课本没教的事,猛鬼校园	2,6	灵魂力量,恋爱候补生	9,1	倒凶 + 将传,世界末日	1,2	机械人大战 F 完结篇	1
城市猎人 - 爱与宿命连发枪	2	幽灵公主,风之谷	2,2	足球小将,大运动会	5,9	罗德岛战记,幽游白书	1,1
- 便衣女刑警	2	魔女宅急便,听到涛声	2,1	新无责任舰长,小白狮	5,2	超时空 2 演唱会,加强版	1,1
- 百万黄金	1	火宵之月,超人学园	2,2	钢铁新世纪,攻壳机动队	4,2	浪客剑心,新世纪 - 真心为你	1,1
- 海滩之战	1	小倩,真女神转生	2,2	神秘的世界,食人	4,6	新世纪专辑,宫崎骏主题歌	1,1
- 天才犯罪教授	2	孔雀王 2,暗黑破坏神	3,3	真三一万能侠,铁男	7,6	心跳藤崎诗织,歌曲精华篇	1,1
99 城市猎人,哥布拉	2,2	怪医秦博士,特搜机动队	3,3	枪神 TV 版,剧场版	13,3	橙路精选合集,圣斗士精选合集	1,1
Wei β Krues (白色猎人)	9	魔术士 · 奥芬,AD 警察	9,2	秋叶原电脑组,强殖装甲	3,1	机动战士精选集	1
艾迪龙战将,SD 高达 G	7,1	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	机动战舰,魔影紫光	2,2	99 特新歌曲精选Ⅱ,Ⅲ	1,1
高达 W,Z,ZZ	17,17,16	烈火之炎,吸血姬美夕	14,12	舞夜之眼,战神	2,2	橙路单曲精选	1

本中心招收维修索尼 PS、土星及其它游戏机学员,包教包会。详情电话联系:
024 - 22521225

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号 收款人:李彬 邮编:110002
电话(传真)024 - 22521225 批发专线(只限批发)013904007836 013909820456
乘车路线:北站乘 209 路,南站乘 216 路,到北市场下车,北市邮局北行 60 米,北市市场大厅一楼内 18C 号
分店地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店 联系人:马宏杰 电话:024 - 23510278
邮编:110001 南站长途客运站南行 300 米,南昌中学旁边。※分店专业维修索尼、土星机,速度快、价格廉。

西安天地游戏专营

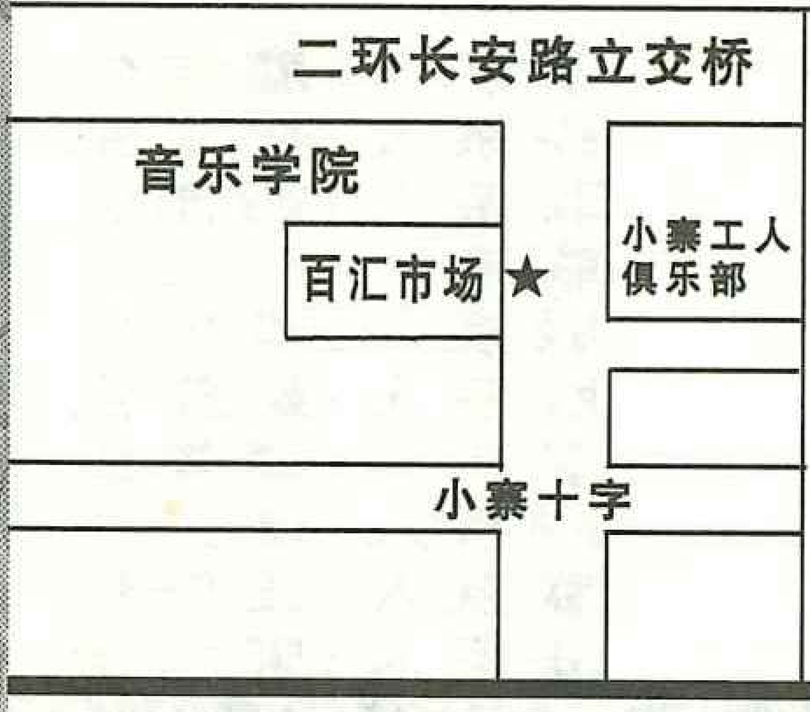
随着新的千年纪的到来，我们已历经五个春秋。感谢曾经支持过我们的朋友，使我们在激烈的竞争中得以生存与发展。我们力求发挥自己得特色与专长，以回报曾经给予和即将给予我们支持的朋友们！

我们拥有多年的维修经验·您手中机子如有日常小病，可以为您迅速解除烦恼，如是令人头痛的疑难杂症，在这里可以绝处逢生，各类光碟机的与电脑光驱尽皆包括在内。

力求在手掌机上有新的进步，特筹资为您展现色彩纷呈的主机，种类齐全的各类配件，琳琅满目的游戏卡带。

销售 DC 及其配件、游戏，另收购并经营各类二手货。

PS、SS 主机及各类配件。PS、SS、PC 节目，动画 VCD，游戏攻略。



地址：西安南郊小寨百汇市场二楼一排 26 号
电话：(029)5240755
传呼：99667－2434
通信地址：西安市长安中路 103 号(710061) 联系人：申鹏
乘 215、14、603、701 路音乐学院站下车；5、24 路小寨十字下车

南京 阿童木

新店开业大酬宾

十一年的经营是信誉的保证在我公司新街口新店开业之际，特价大酬宾，望各位玩家光临，来后必有实惠。

PS 原装索尼机 900 元 起售　各型 SS 机原装全套 750 元
DC 机全套(原装手柄、碟、电源) 1780 元　GB 彩色机 510 元
原装 16 位超任机全套 800 元　GB 掌机　275 元
16 位世嘉机全套　150 元　16 位彩色掌机　550 元

PS 机专用跳舞地毯：75 元，欲购从速。

本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理各类光碟机，非重大问题、立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按"消法"实行"三包"，并终身包修。

阿童木鼓楼经营部：
中央路 1 号　邮编：210008
(鼓楼食品商场东大门、天桥旁)
电话：(025)3373658
(025)4526646

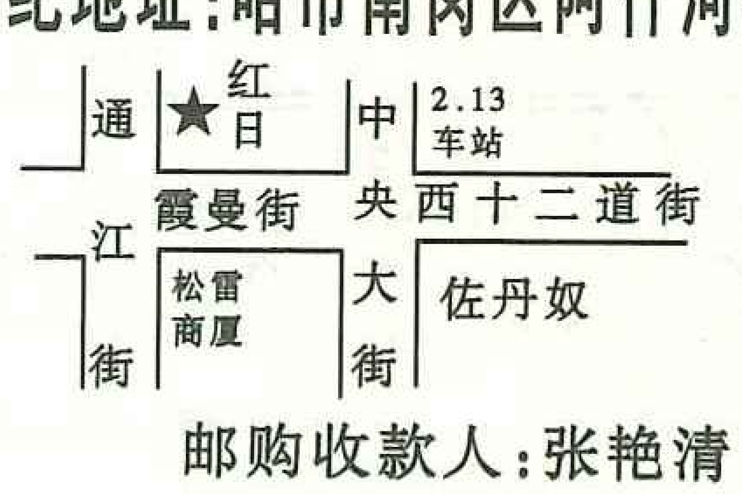
新街口分店：淮海路新鼎太东抄纸巷 7 号亭
新街口新店：洪武路 119 号(金贸对面，车站旁)
电话：025－4526646
手机：013905171198

哈尔滨 世纪电玩专卖店 红日电玩专卖店 联合酬宾

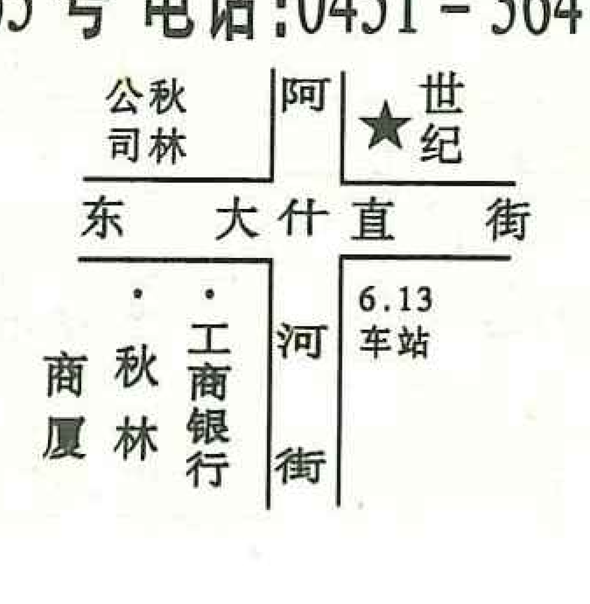
DREAMCAST 优惠价发售

1. 专业批发零售：DC、SS、PS、N64 各种型号齐全。
2. 备有 PS、SS 软件，动画 VCD，音乐 CD 百余种。周边设备齐全，专业维修各种游戏机，收费低，立等可取。
3. 二手货市场：兑换各种主机，同时收购各种主机，兑换 GB 卡，长期办理外地邮购主机，欢迎索取目录。
4. 专业光碟机改街机，DC 光碟机改街机。

红日地址：哈市道里区霞曼街 69 号　电话：0451－4678874
世纪地址：哈市南岗区阿什河街 65 号　电话：0451－3647752



邮购收款人：张艳清



哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

大量批发

超新登场：
99 真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＝280 元
99K'上衣＋裤子＋项链＝260 元(皮版)
草雉京（矢吹真吾）：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝260 元(鞋：220 元)
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝220 元(鞋：220 元)
特瑞：上衣＋裤子＋帽子＋内衣＝220 元
特价推出全皮版：
98 草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝350 元
98 八神：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝320 元
火神大衣：220 元　八神大衣：220 元　特瑞大衣：220 元

克拉克：棉马夹＋内衣＋裤子＋帽子＝220 元
克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝180 元
七枷社：上衣＋裤子＋背带＝180 元(鞋：220 元)
刹那：外衣＋衬衫＋裤子＝240 元
山崎龙二：外衣＋内衣＋裤子＝260 元

隆重推出 FF8：
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋手套＝360 元
塞法：大衣＋内衣＋裤子＝300 元
2000 年 KOF 挂历：20 元/本
HOT 2000 年挂历：10 元/本

推出秋季廉价版：
草雉京头带：20 元
八神衬衫：140 元(颜色全)
特瑞帽子：35 元
裤子单价：100 元
草雉京皮手套：50 元
八神项链：35 元
八神裤子：75 元
外国僵尸魔鬼面具：50 元
魔鬼皮带：60 元
克拉克棉马夹：100 元(颜色全)

HOT 四件套：银灰棉马夹＋外白短袖＋内黄短袖＋肥裤子＝280 元
HOT 套服：西服＋裤子＝220 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＋400 元
HOT 彩色写真集：60 元 HOT 肥裤子：80 元 HOT 棉马夹：100 元
HOT 及其他南韩乐队招贴画、相片：100 元/套　HOT 项链：35 元 HOT 磁带 1－4：50 元/套
HOT 演唱会 98 版和 99 版：80 元/套　南韩其他乐队套碟(SES、NRG、6Keis)：100 元/套特价

本店颜色齐全，品种多样，以上服饰只是本店的一部分，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出装，希望各界玩友对本店多提供宝贵意见，而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。(注：如邮购请将身高、体重、腰围写清楚，均写净量尺寸，索取相片及详细资料 15 元，索取南韩乐队详细资料 15 元)。

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编：150080　收款及联系人：杜邂邂
联系电话：(晚)6670072　传呼：(0451)128－5102818
批发专线：013904646351

上海 新次元 GAME の星 电玩专卖

上海顶尖的电玩专卖场

来信请附信封、邮票及一元钱

超任新干线：供应超任游戏、硬卡，一应俱全，品种繁多（如：STARFOX、圣剑传说）等超任大作，另有超任游戏大全光碟（非市面上单一对应）SFC、PC双对应光碟，内置解码数据，无限复活，可输入金手指密码，读盘率强，每套5张，220元/套，游戏大全目录30元一本（超任硬卡节目单每份5元），PC圣火徽章3(766)光盘加模拟器120元/张。

火热发售中

流行热点：DC、N64、PS、SS、SNK、SFC、NGP、GB，8－128位主机软件及一切周边设备
特点推参：贴换，收购已损坏及故障的DC、PS、SS、N64、SNK、SFC等游戏主机。
专业维修：综合针对市面上常见烧、损坏各类主机，攻克特种疑难杂症，让您死机复活
人气项目：贴换、收购，各类次世代旧游戏软件，预订各类次世代原装游戏软件。
全新消息：原装世嘉万能彩色打印机，可接任何AV输出机种，送色纸，色盒，仅售380元。

精品推荐：

DC128位机，原装手柄、AV线、MODEM上网卡，原版碟一张，1880元
N64主机，手柄、AV线、转接电源盒、原版硬卡2盒，1580元
SONY25寸特丽珑带S端子彩监（N制），七成半新，1390元，邮费150元
松下CD机随身听（八成新）550元，卡西欧手掌式TV电视990元，专用电源80元
原装日本卡西欧图像打字机（送电源）390元，SFC博士32M扩充块330元
SFC超任双线火牛100元，NOMAD16位彩色手掌机送卡680元

N64硬卡、配件价目表：NINTENDO

玛莉奥'64	550元	萨尔达传说	690元	N64明星大乱斗大摇杆	250元
冲天小子	490元	玛莉奥耀奇岛	580元	PS原版碟系列	
异教徒	550元	大盗伍佑卫门	530元	PS原版生化危机2(2CD)	680元
时空战士	600元	实况J联盟足球	490元	PS原版三国志4	480元
飞行之翼	350元	STAR FOX(带振动卡)	720元	PS原版战斗国家	480元
星球大战	600元	N64原装记忆卡	100元	PS原版22人七龙珠	400元
炸弹人64	660元	N64原装振动卡	280元	PS原版铁拳2	400元
玛莉奥赛车	300元	N64主机转接电源盒	250元	PS原版Q版棒球	180元

九成新样品土星机特卖——以下机种全部JVC光头
SS老版灰色土星580元 SS日版白色土星530元 SS美版黑色土星520元
SS日版JVC土星650元
以上土星包括手柄一只，AV线、软件5张，加速卡事记录卡任选一盘，邮费50元（带保险费）

次世代主机限定绝版手柄系列

N64'原装ASCII限定版连发手柄，金、银、粉红透明三色同上，每只360元
N64'原装玛莉奥赛车黑白香槟式手柄每只320元[SS液晶记忆手柄100元]
N64'140度旋转炸弹人专用双角小月牙手柄每只390元
N64'原装普通手柄每只260元　SFC卡普空原装90度转角手柄120元
3DO松下原装手柄120元　SNK原装NEO.GEO手柄300元
SS原装97拳王专用黑手柄140元　SS土星二手原装手柄60元（黑白二色）

贴换市场

※DC各类软件贴换，让您美梦成真
※N64硬卡贴换，帮您实现最终幻想
※NGP、NOMAD、GB旧机卡贴换，使您一切掌握
※8－16位卡贴换10元起，让您再起风云
※SFC各类游戏硬卡贴换，是您天堂知音
※32位贴换32位机，让您再闯新关
※32、64位贴换128位机，让您更新换代

NEO·GEO、SNK、3DO精品专柜

SNK、3DO经典游戏，品种繁多，SNK软件每张售价100～180元，3张以上全部对折，3DO游戏每张售价40～90元，目录单各5元1份，邮费1元。SNK街机模拟器一套3张，160元（带99拳王）欢迎广大电玩迷们踊跃惠顾！
（包括外地玩友邮购业务）

中古区域大量回收

※SEGA土星原版软件95格斗之王
※N64主机光碟机及各硬卡
※SNK机皇双、单速主机及游戏软件配件
※3DO松下主机及游戏软件
※NGP、WS、NOMAD、GG、GB旧机、旧卡
※DC、PS、SS、旧游戏主机、软件、配件
※SFC超任套机及SFC光碟机

各类DC软件品种多，价格低，可购买或者说贴换
16位起无论什么旧游戏机或软件都可以帮您互相贴换

？？？玩腻了的软件怎么办？？？
各种PS、SS、SNK软件，都可以帮您贴换或收购

SS软件几百余种，市场绝版软件，本店都有现货
16位起无论什么旧游戏机或软件本店都能帮您收购

新次元黄浦店：上海市浙江中路159号（福州路口，光大通信旁边）TEL：(021)63229104 联系人：新次元负责人 邮编：200001

注：邮购请到当地邮局办理汇款手续，并写清地址、姓名、邮编、所购物品，本店收到汇款，商品检验后立即发货。
特此声明：凡寄往本处贴换物品，请于一月之内与我店及时联系，如逾期，我处将自行处理，如有遗失，后果自负，新次元启。

携手共创·电玩新领域！

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售：1、DC机·PS机（5501、7501、9001、9003、5502、7501、9002、5903）·N64·SFC机·SS机（JVC、世嘉、胜利）·3DO机及千余种软件。
2、GB机（彩色、荧光、薄/厚机）；GB卡（单卡、合卡百余种）
3、周边设备（大手台、中、小手挚、方向盘、振动枪吉它、跳舞垫、PS/SS·VCD卡及游戏机背包）

服务项目：1、免费对换GB卡，邮资自负。
2、精修游艺机，专业人员进口仪器，立等可取。

售后服务：本店所售商品实行"三包"保证质量，终生维修。

欢迎来电索取价格表，本店吉林省"街皇"总代理及有少量大型游戏机及小型二手机。

地址：长春市重庆路15号，和平大世界商场一楼
"金卡王"电玩专卖行　邮编：130041
传真/电话：(0431)8956096/晚8947098
BP机：126－5550126　联系人：赵文君

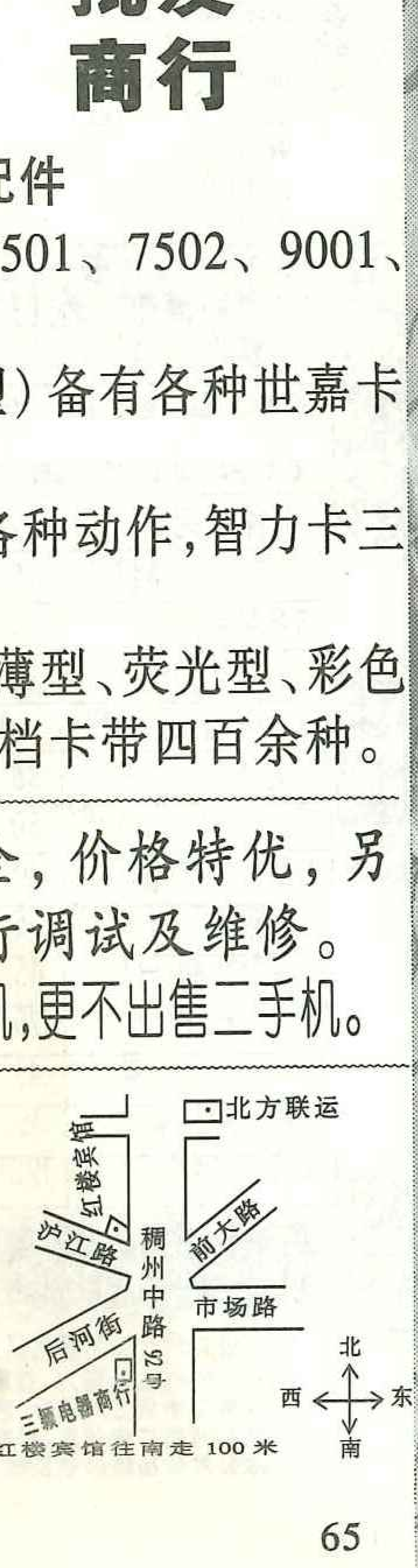
三颖电器 批发商行

128位DC梦工厂主机及周边配件
32位原装PS索尼机：5501、7501、7502、9001、9002、9003等型号。
16位世嘉Ⅱ型机（彩色/普通型）备有各种世嘉卡带三百余种。
8位单机及套机，学习机，兼有各种动作，智力卡三百余种。
任天堂GB手掌机：普通型、超薄型、荧光型、彩色型，并拥有GB通用的高、中、低档卡带四百余种。

以上机器周边配件品种齐全，价格特优，另本店设有专业技术人员进行调试及维修。
特别声明：本店不回收二手PS机，更不出售二手机。

三颖电器商行，欢迎您的光临

地址：浙江义乌市稠州中路92号
联系人：徐桂生　邮编：322000
电话传真：0579—5535396、5539523
广州批发电话：020－81857059



比价格 还是冠杰实惠

北京冠杰娱乐器材公司邮购价目表（游戏广场）

全场买一送一

网上购物新时尚　**本公司网址:http://gamegj.163.net**　提前预定 PS2

如果您是本网站的第 10000 位访客,您将获得本公司 1000 元购物卡。

本广告中所有商品在网站中均有实物照片及详细介绍,内设聊天室,是玩友相互切磋的好去处。

主机特卖区

PS 7500 型套机(手柄+电源+记忆卡+AV 线+直读+会员卡+送正版盘)1180 元(日版)

PS 7501 型套机(手柄+电源+记忆卡+AV 线+直读+会员卡+送正版盘)1040 元(美版)

DC 128 位(日版)游戏机(手柄+记忆卡+电源+正版盘 2 张+AV 线+网卡+上网盘) 2350 元

DC128 位(亚洲版)游戏机(手柄+记忆卡+电源+AV 线)1580 元

GB 日本 98 纪念版夜光机(通体镀银,仅 100 台售完为止)380 元

GB "夜用型"超薄彩色手掌机(可自调颜色) 640 元　GB 彩色手掌机(五色同上) 490 元

GB "迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡,紫透、黄、绿、粉、白)265 元　GB 标准厚机　260 元

主机邮费 50 元　GB 机邮费 20 元

二手货交易市场

八成新 PS 套机(双手柄+AV 线+电源+记忆卡+10 款游戏。型号 3000、1001、5503、7000)　650 元

九成新 PS 套机(双手柄+AV 线+电源+记忆卡+20 款游戏。型号 7502、5501、7000、7501)　750 元

准全新 PS 套机(使用期均为两个月内,双手柄+AV 线+电源+双记忆卡+20 款游戏。型号 9003、5501、7501) 900 元

九成新 SS 套机(双手柄+AV 线+电源+10 款游戏)480 元

九成新 GB　彩/薄/厚机　410/200/180 元

(面向全国高价回收各种旧游戏机及配件)

注意:本公司拥有上百种动画 VCD、CD,价格特优,并提供互换业务,北京玩友可直接来店购买,欢迎外地玩友索取目录 2 元/份。

GB 单卡特卖区

第二次机器人大战(中文版)	33	超魔神英雄传	23	光之继承者(新、A·RPG)	35	时空枪手－复仇者(新,射击)	38
饿狼 3 代(特别版)	26	3D 索尼克 6 代	26	斩红郎无双剑	28	陆海空大战	28
四驱车Ⅱ	22	吞食天地 3(中文版)	25	SD 机器人大战完结篇(新)	35	游戏王(PS 版)	45
铁拳Ⅲ(新、3D)	35	梦游美国(巡回版)	35	口袋里的情人	28	98 职业棒球大联盟	30
口袋妖怪(红)	22	核金弹头 2	38	恶魔少年	30	冥凰岛决战(新)	36
口袋妖怪(绿)	22	花木兰演义(电脑版)	24	风中情缘	18	魔域英雄传(新)	42
口袋妖怪(青)	22	战国美少女(电脑版)	38	狮子王	18	漫画英雄(新)	33
口袋妖怪(比卡丘)	32	猫侍(PS 版、AVG、新)	42	机器猫 2 之惑星传说	25	日本职业足球联赛(新)	38
口袋妖怪(黄、全中文说明书带发音)	48	世界英雄 2(完美版)	22	电车 GO2(PS 版)	28	天使之翼	25
口袋妖怪(紫)	60	太空战士 4 之最终幻想	35	泡泡龙 4	25	三国英雄传(中文)	22
97 格斗王(黄金版)	65	大贝兽物语 Z	28	侏罗纪 2 迷失的世界	32	摩纳哥赛车(新)	38
FIFA98	18	96 格斗王(街机版)	18	牧场物语	24	南斯拉夫保卫战(新,ACT)	45
98 实况足球(PS 版)	32	98 新战斗国家(PS 版)	38	爆钓日本列岛	30	魔法骑士Ⅱ+Ⅲ	42
鬼太郎	18	三国志霸王的大陆(中文版)	38	热血高校	28	圣斗士外传	35
超级玛里奥 2	27	三国志 3	21	乱马——格斗篇(乱舞篇)	28	西游记——大闹天宫	36
天外魔境 2	24	七龙珠	25	沙漠风暴(新版射击)	27		
王国物语 2(新)	35	篮球飞人 2 代	20	幽游白书全集	48		
名探柯南 2	24	阿拉丁传说	18	公主的钟声	28		
月影村	22	暗黑封印 1+2	23	星际战争	28		

GB 卡邮费一盘 5 元,两盘以上 10 元

GB 彩卡

萨尔达传说	40	黑衣人	42	心跳回忆——体育篇	60	牧场物语 2(新)	62
陆海空大战 2	50	女神转生录 1、2	40	信长野望——烈风传	45	三国演义 2(新)	50
炸弹人世界	45	大贝兽物语 2	50	泡泡龙 EX	45	圣剑传说(新)	35
勇者斗恶龙(怪兽篇)	45	舞王 2(PS 版)	45	KONAMI 胜利 11 人	55	WF 摔角(新)	46
罗德岛战记	35	99NBA	42	荒野大骠客	58	第三次机器人大战(新)	60
口袋妖怪 6 代	42	天使王	45	新忍传	60	四驱车 4(新、独家上市)	60
能量之皇(ACT)	58	恶魔王	45	飞龙拳 EX	45	顶级赛车(新、振动卡)	88
3D 陷井(AVG)	58	洛克人 8	32	蚂蚁帝国	46	口袋弹珠台(新、振动卡)	88
麻雀王	40	真人快打 4	42	怪兽力量(对战)	48	垂钓巴斯鱼(新、振动卡)	88
天狗党之逆袭	50	坏玛丽Ⅱ	55	达卡尔拉力赛(新、KONAMI)	55	勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ	68
毁灭世界	58	心跳回忆——文艺篇	60	游戏王 2(新)	70	魔法战士	48

每月特价

PS 3.01VCD 卡(无须引盘,兼容 DVCD、SVCD、CVD)　360 元

PS 原装振动手柄(日产、双马达)　120 元

PS 跳舞地毯 3 代(带发光、送对应游戏)　130 元

VGA BOX(次世代游戏机、VCD、摄像机等电脑屏幕连接器)　380 元

电脑用跳舞地毯(即插即用、送对应游戏)　180 元

电脑"绝招王"手柄(即插即用)　80 元

免邮费

游戏资料

《中国玩友通讯录》——大陆首部玩友杂志,内有大量二手货信息及游戏周边产品介绍,买书者送本公司会员卡,并赠送游戏人物纪念品一套,超值奉送,数量有限,欲购从速! 30 元　(免邮费)

《PS 软件邮购目录》——近千种 PS 游戏,类型介绍,包括 95 年至 99 年 9 月的所有游戏 10 元(免邮费)

配件特卖区

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 豪华制转(送 RF 线两组输出)	45	10	PS 原装记忆卡(日产保半年)	110	10	PS 全透明振动方向盘(三件套)	260	50	PS 长线光头(原装,带底盖适用任何机型)	290	20
SS 简装制转	34	10	PS 带屏幕记忆卡(15 格,可显示资料)	55	10	PS 简装制转	34	10	PS 原装手柄四分插(日产)	120	20
SS JVC/三洋光头(日产)	150	20	PS 带屏幕记忆卡(30 格,可显示资料)	75	10	PS 仿街机吉它(送对应游戏)	260	20	索尼 PDA(纯原装,可玩游戏)	420	20
SS/PS 原装大摇杆(日产灰白双色)	140	20	PS 原装记忆卡(马来西亚)	70	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘)	230	20	SS VCD 卡(兼容 DVCD、CVD)	420	20
PS 北通格斗手柄	35	10	PS 原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS VCD 卡(2.0 版无须引盘、带金手指)	270	20	GB 新款放大镜(薄厚双用、可折叠)	20	10
PS 实况足球专用手柄(底盘全圆)	50	10	PS120 格记忆卡(8MB 液晶显示)	55	10	PS 原装鼠标器(送对应游戏、鼠标垫)	55	20	GB 摇杆(厚、薄机用、五色)	9	5
PS 组装手柄(国产)	10	10	PS 仿原装记忆卡(芯片记忆)	30	10	PS 手握式方向盘(对应所有游戏)	170	10	GB 厚/彩机贴膜(可使屏幕翻新)	15	10
PS 仿原装手柄(港产)	15	10	PS 组装记忆卡(电池记忆)	17	10	PS/DC 专用书包(可装机器及配件、黑白两色)	50	20	GB 五彩对战线(薄对薄、厚对薄)	15	10
PS 原装手柄(日产)	45	10	PS 限定版记忆卡(五色、双芯片)	40	10	PS"野牛"格斗手柄(全透明)	50	10	GB 高能电源(薄、厚、彩机)	10	10
PS 二合一振动柄(送长线手柄)	120	10	PS/SS 双用摇杆(带连发)	85	20	PS 北通"小精灵"大摇杆	110	20	GB 皮套(薄、厚、彩、真皮)	18	10
PS 格斗士手柄(出招指示灯)	45	10	PS 原装振动脚踏枪(后座力)	165	20	PS 北通大摇杆	120	20	GB 彩机专用放大镜	18	10
PS"野牛"振动手柄(出口型)	95	20	PS 中文金手指(截动画 250 组最新密码)	35	10	北通 AV 转换器	30	10	GB 彩/薄机腰包(五种颜色)	30	10
PS"R5"振动手柄(出口型)	120	20	PS 豪华制转(送 RF 线两组输出)	45	10	PS 北通铁手振动光枪	75	15	GB 薄/彩机充电器(送专用电源)	43	15

买一送一

买 PS 主机,送索尼专用挎包只需加 20 元,买 GB 主机送 GB 专用腰包,只需加 10 元,购 GB 卡三盘以上者,送《美洲神鹰》只需加 5 元,买配件满 100 元,送本公司会员卡。**外埠会员一次性购物满百元时免邮费(需注明会员号,GB 卡除外)。**

注:1. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机

2. 由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。

3. 收购二手货方式灵活:现金收购、代卖、外地寄售。

4. 如有好的广告创意,可来信说明,采用后有奖。索取 SS 正版盘目录 5 元/份。

5. 本公司商品均经过测试,坚决抵制假冒伪劣商品,保护消费者利益。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 收款人:冠杰公司

邮编:100054　乘车路线:61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东

本公司总机:010－63553775　801:投诉电话　802:邮购查询　804:批发电话(传真)

业务咨询电话:010－63522272　(0)1301239442(批发)

京城老店 北京金文丰电玩中心

欢迎广大电玩友浏览 GAME 集中营主页！ 国内网址:http://jwfgame.topcool.net/game 国外网址:http://jwfgame.friendpages.com
主贯的二手 GAME 交易市场开张营业！您有什么要出手的或想得到紧俏的 GAME,欢迎您来市场逛逛！
好消息:●现已增设 DC 游戏盘交换业务！●游戏书屋即日起每月向玩友免费赠送《电软》杂志 20 本！●为方便路远的玩友光临我中心:即日起营业时间延至晚十点！可乘坐的公汽有 302、320、332、714、716、718、801、808、814、816、特 4、特 6 等,非常方便！

二手特价区 我中心是国际 互联网络(INTERNET)二手电玩电器商品指定回收、交换、销售单位。主旨是向全国电玩友大量提供可靠的二手电玩器材及周边设备(如彩监等)。玩友可放心的购买、交换和邮购！根据经验:外地玩友由于购前无法看到二手商品的面目,所以应按七成新以上的价格汇款,五成新以下的最好来店购买。所售二手商品均能正常使用,主机凭《信誉卡》1-3 个月保修,并终生维修。由于机种新旧、数量及价格随时都有变动,下表是五~九成新程度的参考价格,详情请来电咨询。

商品名称	收、售参考价	备注	商品名称	收、售参考价	备注
DC 机	1300-1450	AV+手柄+游戏+电源	NGP 彩掌机	900-980	格斗之王 R2 卡+专用包
PS 机	700-1000	AV+直读+手柄+记忆卡+10 游戏+电源	3DO 机	260-400	手柄+AV+电源+10 游戏
SS 机	380-600	AV+直读+手柄+记忆卡+10 游戏+电源	SFC 机	200-400	手柄+电源+卡
N64 光碟机	800-1500	邦谷版:可放 VCD 影碟,送 288 游戏光碟	32M 磁碟机	300-500	电源+游戏磁碟十张
N64 机	600-880	AV+电源+手柄+1 合卡	世嘉 MD 机	90-120	手柄+电源+AV+5 合卡
SFC 光碟机	350-500	电源+1793 种全部游戏光碟	世嘉 CD 机	100-190	电源+AV+2 张游戏光碟
PCE 机	300-580	P 手柄+电源+2 片卡或 2 张碟	SNK 机皇	600-1000	手柄+电源+游戏 3 张
GB 普机	190-280	放大镜+电源+卡	GB 薄机	230-350	放大镜+电源+卡
世嘉 MD 彩掌机	350-500	2 卡+电池盒	世嘉 GG 彩掌机	250-450	电源+卡
任天堂 8 位机	30-70	电源+卡	GB 彩色机	400-500	电源+彩卡
GB 夜光机	300-400	放大镜+电源+卡	另:损坏的机种回收价另议		
世嘉 CD 三合一	500-1000	可听 CD,可用两节五号电池,玩游戏光碟及游戏卡电源+AV+2 张游戏光碟+5 合卡			

具体办法如下:1)直接来我中心面谈,即时兑成现金;2)外地玩友可直接将您需出售的物品寄到我中心,价格请自定(或来电咨询),您索要的价格,请不要超过现时行价的 60%。如想索要超过 60%的价格,我中心将在国际互联网上为您发布代购代销信息,以最快的速度实现您的愿望,只收取成交额的 10%服务费,如没售出,分文不收。为让广大电玩友放心,我中心向您承诺:自接到您寄来的物品经检验能正常使用,当天按照您的地址、邮编、姓名邮局汇款！如有待慢或违诺请直接向企业法人投诉:(010)280 传呼 88768(中文录入)！

发烧器材 向电玩友推荐发烧器材:SONY 彩监(N 制、110V);29"(AV、RGB、S)1250 元;27"(AV、RGB、S)850,25"(AV、S)850;14"(AV、RGB)800;11"(AV、带低音炮)900;14"(全制、AV、RGB)2000;东芝 21"(全制电视、AV、RGB)850;夏普 21"(全制电视、AV、RGB)1000;夏普 21"(全制电视、AV)800;华通 6(全制电视、AV)450。SONY R50;MD 可录光碟随身听;1500 元;300"大屏幕投影机;3 万元……等。以上邮费另计！"

玩友脱贫 我中心向您推荐性能、价格比较适合电玩友的日产松下 IDE□、8 倍读、4 倍写 7582B 型快速光盘复制机(刻录机),此机可快速备份和制作所有光盘(如:PS、SS、CD、SFC、SNK、VCD、PC、3DO 等)。是电玩爱好者备份游戏光盘、PC 软件、VCD 影碟的好帮手。每台仅售 1630 元(含 8 种刻录及工具软件包);另长期提供各种优质空白光盘 6 元/片(十片起邮)。一周保换,一年保修。另我部代客备份光盘 15 元/片。需要其他品牌刻录机,请游览我中心主页或来电来函垂询索目。

游戏典藏室 1)超任 SFC 游戏光碟:含全部 1793 个游戏(内含 99 年新出的火炎之纹章 3~776;铁拳 2;全中文天地创造及 PS、SS、SFC、SNK、街机等模拟器,每套 120 元(含目录);彩图目录+金手指密码 29 元/本。 2)N64 游戏光碟:6 张(含 288 游戏)150 元。 3)向全国土星游戏玩友提供大量齐全 SS 游戏光盘(617)种及 SNK、3DO、PS(如霸王的大陆合集等)、世嘉 CD-GAME,均原装原版备份 15 元/片(5 片起邮),欢迎来函(来电)索目或直接汇款(写游戏名称即可); 另:大量高价现金收购 PS、SNK、3DO 等原版游戏光碟。

游戏门诊部

我部地处高科技产业基地(中国的硅谷—中关村),专业人才技术力量雄厚,面向全国精修各类电玩器材(如 PS、SS、GB 等)及改装、升级等业务,小毛病一律长期免收修理费,只收零件费。修复 GB 机不能插用电源故障仅收 20-50 元。外地玩友可将送修机子寄至我中心来,我部检查出故障原因,并去电告知所需费用,您同意后再将款汇来,款到即将修复好的机子寄到您处(寄来时一定将您送修的机型记住并写在送修的包裹里)。如需更换光头,可直接汇款邮购我部提供的光头,因我部提供的光头均已校好并附安装说明书,使您自已就能更换成功。

原装 PS 长线光头(带底盖全件所有机型通用)300 元,仅光头 190 元; 原装 SS (JVC/三洋)光头(带托,电机全件)150 元,仅光头 90 元。

改装与升级 (1)将普通彩电改成具有街机游戏效果的 RGB 终端显示器;(2)将 110V 供电的游戏设备改制成 220V 的免去烦人的变压器之苦;(3)将普通彩电改成 N—P 两制及带 AV 端彩色电视监视器,并具摇控功能。

游戏书屋

PS 大攻略书《寂静岭》38 元,《最终幻想 VIII》30 元,《恐龙危机》40 元,《圣剑传说》38 元,《生化危机 III》40 元,《机器人 F 完结篇》49 元(均原装彩页)PS 小攻略本:《97 拳王》,《98 拳王》,《幻想传说》,《武藏传》,《浪漫沙加》,《幻想水浒 II》,《皇牌空战 III》,《恶魔城》,《第五元素》,《铁拳》,《盗墓者 II》,《盗墓者 III》,《上帝也疯狂》,《主题医院》,《11 人足球加强版》,《浪漫沙加 II》,《银河之星 I》,《银河之星 II》,《3D 饿狼传说》,《恶魔战士》,《铁拳 III》,《封神演义》,《汪达尔传奇》,《罗刹剑》,《合金装备 II》,《合金装备 III》,《女神转生》,《灵魂黑客》,《妖精战士》,《妖精战士 III》,《雅典娜》,《异度装甲》,《生化危机 I》,《生化危机 II》,《生化危机 III》,《影牢》,《钟楼 II》,《天草降临》,《三国 VI》,《绝地风暴》,《天诛》,《寄生前夜》,《星之海洋》,《心跳回忆 III》,《梦幻模拟战 IV+V》,《前线任务》,《红色警戒》,《宿命传说》,《黑暗之心》,《双界仪》,《古惑狼》,《伦敦精灵探团》,《皇家骑士团》,《卡片魔术师》,《时空之旅》,《枪神》,《格兰蒂亚》,《断剑》,《龙女传说》,《正义之文章》,《神奇传说》,《扫黑战士》,《极度深寒》,《快刀》,《舞王》,《最终幻想 VI》,《最终幻想 VII》,《最终幻想 VIII》,《恐龙危机》,《圣剑传说》,一律 5 元/本,含邮费。
杂志合订本:《电子游戏与电脑游戏》,(96 年下半年合订本,97 年上半年合订本,97 年下半年合订本,98 年上半年合订本,98 年下半年合订本,99 年上半年合订本,99 年下半年合订本,均 30 元一本);《电子游戏软件》合订本:94 年合订本(21 元),95 年上半年合订本,96 年合订本,97 年上半年合订本,97 年下半年合订本,98 年上半年合订本,98 年下半年合订本,99 年上半年合订本,99 年下半年合订本,均 30 元一本);《97 格斗全书》28 元;《电子原画设定》第五期 28 元;《电子游戏软件创刊五周年纪念特辑》25 元;《动漫时代》(附赠原版磁带+原版 VCD/25 元);《三栖人》26 元,《MAGIC 地带》26 元,《电子游戏最新指南与攻略》25 元,《金手指宝典 99 年版》35 元,《金手指大揭秘》18 元,《格斗秘技》25 元,《电子游戏典藏本》28 元,《超级玩家-次世代专家》12 元,《电子游戏快车 I》15 元,《电子游戏最新指南与攻略》25 元;GB 游戏攻略《GB 游戏攻略》第 1 集 17 元;《绝对 GB 读本》/20 元;《GB 特辑》17 元;另:GB 游戏攻略小书正在整理当中。游戏攻略书《超级玩家格斗王》22.5 元;《秘技宝典》32.8 元,详目请游览我们的主页或来函索目

特价游戏卡 小霸王等机用 FC 卡超值礼包:99 元 5 盒卡(一文、四动合卡),世嘉 MD 卡超值礼包;99 元 5 盒卡(一文、四动),节目请自选！

主机与周边 各类 8 位、16 位、32 位、64 位、128 位主机及周边零件:PS 单、双人玩大摇杆,方向盘,振动枪,振动手柄,绝招王手柄,格斗手柄,四分叉,金手指,制转,电影卡,记忆卡,连接对打线,RGB 线,端子线,AV 线,鼠标,电源,背包;SS:电影卡,光枪,电源,方向盘,制转,手柄,金手指,加速卡;SFC 手柄,磁盘游戏;GB:彩机,普通机,超薄机,小背包,电源,摇杆,皮套,放大镜,充电电源,对打线,贴膜,新推出薄机水晶透明皮套,电玩商品器材应有尽有,因版面有限,不能详列,请广大玩友来信或来电垂询,最好游览我中心的主页;所有商品均是京城特优价,除手柄外均七日内保换,各类电玩主机售出后均可退、换货(日扣 6%的磨损费)。

我中心刊登的邮购商品价格均已包含邮费！请玩友比较价格时注意！

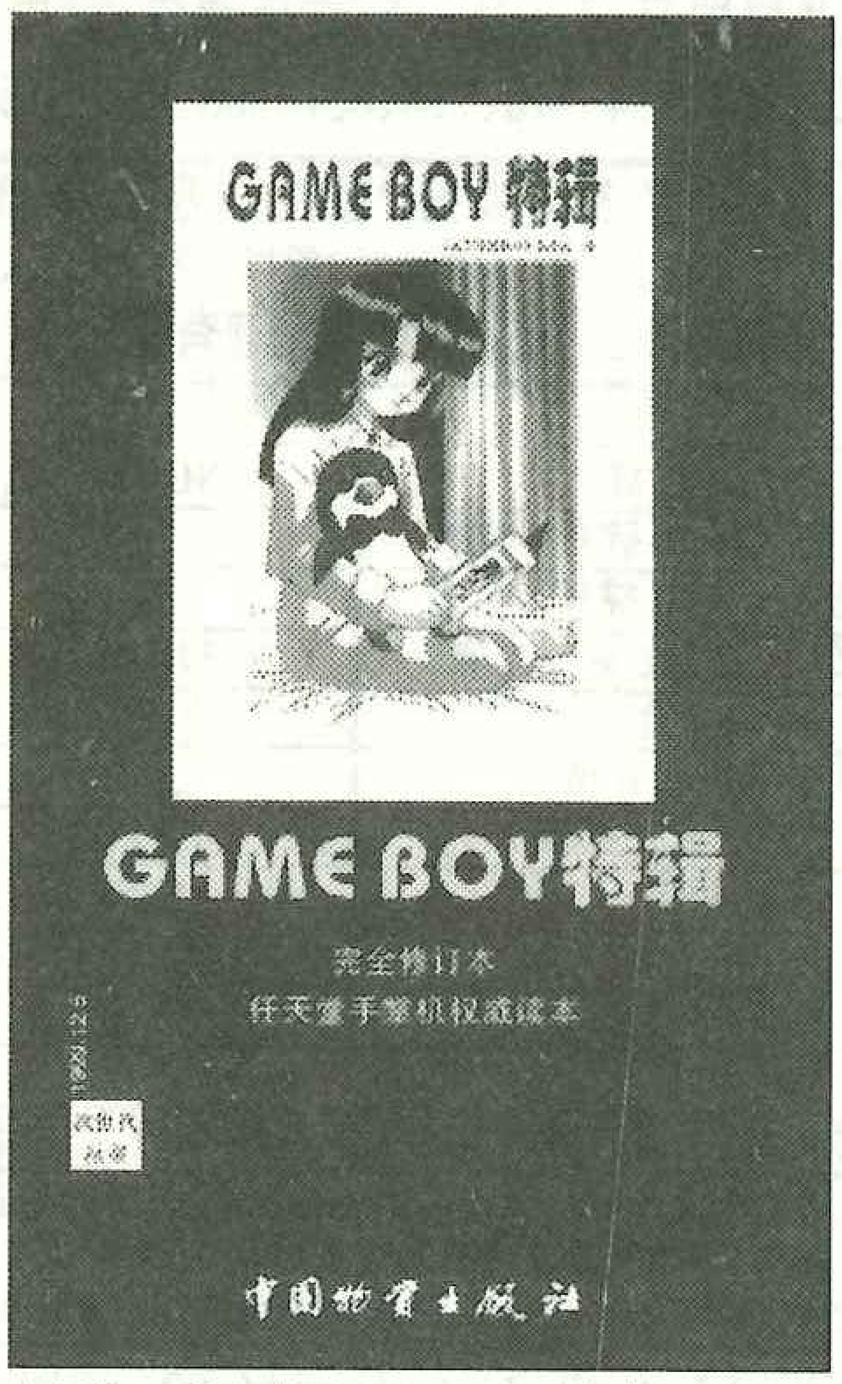
我中心以求信誉发货及时(款到发货),为外地玩友邮购服务,所供商品质量可靠,趣味性强。一旦有质量问题,凭《信誉卡》一个月内调换:一律免收平邮费。由于邮购业务量太大,为了准确快捷的为您服务,来信请一定自备填写好、贴好邮票的回邮信封及 1 元钱(资料工本费)。

来信或汇款请寄:北京中关村邮局 007 信箱: 陈 伯 锋(收)邮编:100080
邮购咨询电话:(010)62640803　　门市电话/传真:62554080
电子邮箱: jwf-game@163.net
门市地址:北京海淀南大街 43 号,乘 332、302、320、808714、716、718、801、814、816、特 4、特 6 路公汽在海淀黄庄下车,中关村环岛往西,过海淀少年宫即到。



使命之重

●想了又想，总有些疑惑:99 年最后一期了？！生命总是如白驹过隙，日子过得飞快。斑斓的秋天，虽然有落叶之残，但果实累累，昭示生命的价值。除此之外，有两件小事让我感悟使命之重。一是 10 月 27 日长春一卓寄来贺年片，离年底还有两个月呢！怎么会这么早过年呢？他在信中说：贵刊给我的回忆旅行是完美和象雪一样纯洁的。我想是叮嘱我们努力做好，爱惜时光吧。还有一位朋友传真来网上的批评，有些话语过于尖刻，有些观点有待商榷，有些地方有些偏见，不过“真诚”贯穿其中。不把自己看重，不把杂志看重，而看重“使命”，那么鼓励也好，期待也好，批评也好，都是在生命的天秤上加了一些法码，让小编们感受使命之重。因此我们对所有满意和不满意杂志的读者致诚挚的谢意。明年我们会更努力。



全新的口袋本《GAME BOY 特辑》用了新设计的封面，小巧可爱，内容也增加了不少。

秋后算帐

●99 年杂志出了几本有份量的书。首推应该是刚刚出版的《'99 秘技宝典》和 7 月份出版的《秘技宝典》(完全修订本)，这两本书加起来共 230 多万字，是国内目前最有价值的游戏工具书，是杂志创刊五年来小编对读者的一个交待和回报。《MAGIC 地带》和《三栖人》开动、漫、游青少年流行文化的先河，我想无论我国动画、漫画、游戏如何发展，将来有一天写历史时，没有人能回避这两本书的价值和地位。《五周年纪念》是杂志制作不算成功的一本，所谓“大赛无名局”吧。但其中电子游戏史（1983—1999 部分）有其独特的价值。如有机会，杂志准备将 99 年下半年内容补齐，以《二十世纪游戏史》单独出版，奉献给读者。其意义不说自明——不少读者是伴随电子游戏这一新生物成长的，那里面有我们的生命在流动。《绝对 GB 读本》继《GB 特辑》成为 GAME BOY 玩家的必备书籍。两书内容各有侧重，绝无重复之处，成为畅销书是我们意料之中的。

手掌机配口袋本

●《GAME BOY 特辑》印刷六版，应该说是中国游戏业的一个异数。12 月 15 日，第七版将在全国发行，这次是口袋本形式。特点一是小巧可爱，用一只手就能握住，象 GB 一样，随身携带非常方便，手掌机配口袋本，再班配不过了。另外，口袋本比原书增加了 32 面，十几部游戏攻略，定价不变。

“科普园地”受欢迎

●最近的读者调查显示，本刊一直受冷落的“科普园地”受到不少读者的欢迎出人意料。象“学会区分原装与组装 PS 手柄”等文章，读者觉得实用，解决他们关心的问题。这给我们上了深刻的一课，“贴近读者”是老生常谈，但却是绝对真理，不管什么栏目，只要真正贴近读者，就有戏。高谈阔论，不着边际，自我欣赏，其结果只能用一位读者的话：“酷，毙了！”

“合议厅”还是“合议庭”？

●江苏吴县的钟志华问：“究竟是‘电软合议厅’还是‘电软合议庭’？”“电软合议厅”看起来象个衙门机关，还是“电软合议庭”较有民间色彩吧。

闯关族的家



本来预计 10 月份出版的《游戏文字》为何连一点消息都没有了，即使不准备出了，也请在杂志上作必要的说明。（无类按：《游戏文字》正在编辑中，出版日期大约会在明年一月份吧。）

最后是旧事重提。虽然无类说《'98 增刊》已是“美人迟暮”，但我认为一本好书是不会因时间的流逝而失去光彩的。既然杂志社还在出售《96 下半年合订本》(古董级的书)，出一点《'98 增刊》满足一下“非资深”读者，应该不算太苛求吧。

已送完的大墙读本（一）至（五），可否考虑再印一些呢？（无类按：对不起，现在只有《大墙读本》＜七＞和＜八＞了。）　四川邛崃　李旺

建议改革奖励方式

作为贵刊的热心读者和忠实作者，我对类似“幸运大抽奖”活动一直持反对态度，认为这种方式不利于调动广大新老读者的积极性，具有较大的投机性、偶然性和盲目性。为此，笔者略呈建议 8 条，供编辑同志参考。

1. 设立“订刊奖”。对连续 2 年以上自费订阅《电软》的读者给予奖励，对连续 4 年以上订阅贵刊的读者应予重奖。

2. 设立“作者奖”。奖励那些长期坚持供稿，并有突出成绩的作者。

3. 设立“读者奖”。奖励那些长期

坚持读刊、用刊、评刊、集藏、宣传刊物有突出贡献的热心读者，以及通过《电软》的报道或其他帮助而丰富自己及他人业余生活的读者。

4. 设立“千里马奖”。奖励那些在《电软》上首发作品，通过刻苦钻研而“功成名就”的一代闯关族。

5. 设立“最佳编辑奖”。奖励那些人气栏目的主持人且铭刻在闯关族心目中的主持人。

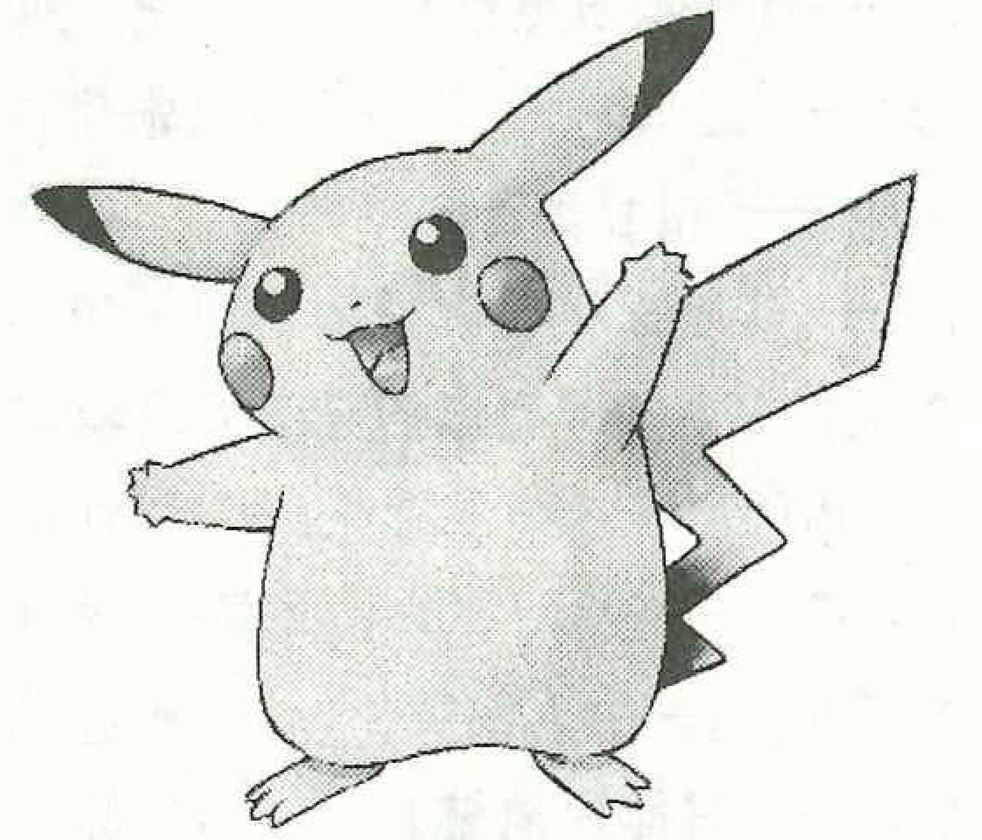
6. 设立“好主意奖”。对那些长期坚持为《电软》“栽花”、“挑刺”提供意见、要求、信息和建设性建议的读者，应予奖励。其中所提供的建议使《电软》产生了直接的经济效益和巨大社会效益的读者，应给予重奖。

7. 设立“发行员奖”。主要奖励那些长期发行《电软》的发行员和报刊零售人员。

8. 开展“我与《电软》”征文竞赛活动。在每期固定版面开设“我与《电软》”栏目，每期发1至2篇，每篇控制在800字以内，文体不限，记叙、抒情、专访、日记等均可，力求以小见大，以情动人，以真取胜。　　江苏　钟志华

“风景线”毫无疑问应该是美丽的地方，但在第九期上，竟然出现了“白色污染”和“乱停乱放”现象，以及“盗版”等众多问题？

在“闯关族的家”中的“我不知道”一文正数第六行“平凡的人与平凡的杂志哪里会有什么秘辛之类的东东。”还有“染白的乌鸦更自由”当中有一句“去他妈的鸽子，我凭什么要跟着你呢?”请问这个“东东”和“去他妈的”是不是“白色污染”？另“最近比较烦……”算不算“盗版”?第19页的“沈阳·XX游戏机专营店”广告该不该是“乱停乱放”？　　北京　小D



玩家乐园

格斗游戏专题竞赛

这是昆明读者彭晋设计的“竞赛题”，用计算机打印，是下了一番脑筋和功夫的。题目不算太难，是格斗FANS应该答得出来，趣味性也不错，有兴趣的读者可以测试一下自己的水平。来信寄：北京6129信箱竞赛收，邮编100061，截止日期:99年12月31日。我们将抽取50位参赛者每人赠价值50元的礼品。

一、选择题：

1.《街头霸王》初代发售于
A.1987　B.1989　C.1990　D.1988

2. 最初的格斗游戏是
A.《功夫》　B.《街头小子》　C.《FINAL FIGHT》　D.《街霸》

3.《SFZX》最初在哪个家用机上推出
A.SS　B.PS　C.3DO　D.PC－E

4. 名叫“罗将社水姬”的人是《侍魂》几代的BOSS
A. 一代　B. 二代　C. 三代　D. 四代

5. 八神与草雉的关系为
A. 情侣　B. 朋友　C. 宿敌　D. 兄弟

6.ADK是谁的子公司
A.SEGA　B.SNK　C.CAPCOM　D.ATLUS

7.《VR FIGHTER》之父为
A. 宫本 茂　B. 佐竹雅昭　C. 铃木裕　D. 鸟山明

8. 通常所说的“气绝”是指
A. 死亡　B. 出局　C. 超时　D. 昏迷

9.《豪血寺》中陈念所代表的生肖是
A. 马　B. 虎　C. 猪　D. 牛

10.《SF ZERO2》中，可以在OC技中发动SC技的角色是
A.NASH　B.GEN　C.GUY　D.DAN

11. 组队系统是在KOF哪代中首创的
A.94　B.95　C.96　D.97

12. 俗称“踩肩膀”的技巧指的是
A. 连续追打　B. 目押技　C. 逆向攻击　D.KO

13. 最先采用超必杀技的FIGHTING GAME是
A.KOF　B. 饿狼传说　C. 龙虎之拳　D. 真人快打

14.SQUARE参入格斗游戏界的第一部作品是
A.VR FIGHTER　B.FATAL FURY　C. 神佑擂台　D.TOBAL NO.1

15. 下列不属于《水浒演武》中的是
A. 沟口　B. 英美　C. 武松　D. 宋江

16. 下列是由中国人开发的游戏是
A.《水浒演武》　B.《功夫》　C.《成龙之龙》　D.《傲剑狂刀》

17. 苏山傲是哪部游戏中的人物
A. 神凰拳　B. 霸王忍法帖　C. 战斧　D. 双截龙

18.《侍魂》中黑子是个什么人物
A. 小贩　B. 卖菜的　C. 裁判员　D. 下岗人员

19. 霸王丸喝的是
A. 可口可乐　B. 马蹄爽　C. 二锅头　D. 烈酒

20. 以“一击必杀”著称的游戏是
A. 双界仪　B. 武士之刃　C. 侍魂　D.SOUL EDGE

二、填空题：

1.SNK最早的一款格斗游戏是______

2.2D游戏中第一个以刀剑决胜负的是__________,3D中是________。

3. 正统派一对一2D格斗游戏的鼻祖是________,可选用________人。

4.《94格斗之王》包括了SNK作品_____,__________,__________,_____等游戏中的角色。

5. 在PS上推出的首个3D多边形格斗游戏是_______,SS上是________。

电玩歇后语

FC——《深情难了》（辛晓琪）

3DO——《一言难尽》（张宇）

MD——《我曾用心爱着你》（潘美辰）

SFC——《潇洒走一回》（叶倩文）

SS——《其实不想走》（周华健）

PS——《过火》（张信哲）

N64——《用心良苦》（刁寒）

DC——《让我欢喜让我忧》（周华健）

次世代 PS——《想你的 365 天》（李玟）

DOLPHIN——《雾里看花》（那英）

GB、WS——《双双飞》（思浓，思雨）

NGP——《一个人跳舞》（张惠妹）

GG——《只能说遗憾》（赵咏华）

连云港　徐杨

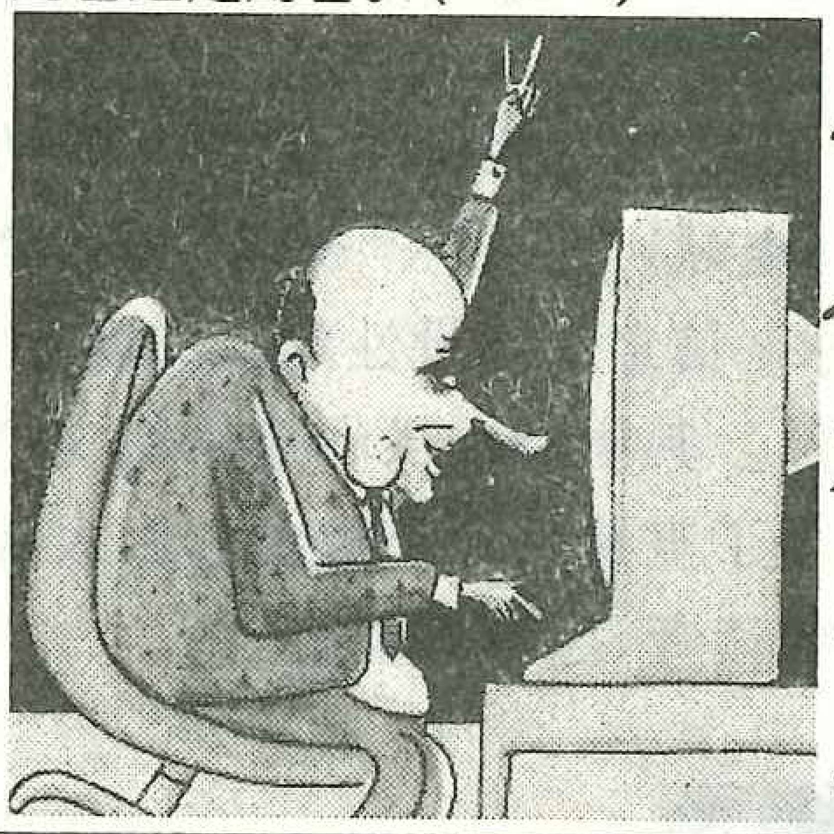
街厅异闻录

这篇文章文笔不算好，作者以他亲身见闻，写了发生在街厅中的一些怪现状。社会对街厅一直反映不好，有偏见，也有一些街厅自身的问题。要想社会舆论改观，一是街厅自身的经营方针要有所改善，另一方面玩家也应提高自身的文化素质。

如今，国内街机厅可能是以弹簧门为主吧！吾友刘君曾去澳门，于装弹簧门的机厅游玩。他经过弹簧门时，向来都是推之而过，然后撒手而去。到澳门后，一切如故。一次通电话，一友人告诫道：“澳门不比内地，进门后千万看看后面有没有人，再把门慢慢松回原处。”刘听罢，并未放在心上。

一次，他进门后一撒手，屁股后面一个鬼佬大嚎一声，啧！那音效，绝不亚于七伽社先生败阵时的惨叫。胖子急得几乎跪下讨饶（人生地不熟）；幸好没碰出脑震荡，洋鬼子瞧刘君的扮相，以为准是新几内亚吃人部落的重要人物，没敢追究。后来刘君留意观察，鬼佬开门后，总要扶门，以免碰伤后人。不经一事，不长一智，刘君不久便习惯成自然。也因此不断听到后进来的鬼佬一连串的“Thank you!”好不得意。

回到内地后，天长日久，一切照旧，刘君还是刘君。（之一）



“杂”碎 评杂志

●请看蓝天六必治。江苏常熟　温黎星

●若不能增加页码，请将字号缩小（我有放大镜）。　福建　邱辉明

●没有“铁”，就没有爱情。　辽宁大石桥　孙璐

●闯关族的“统一教材”。上海　刘广磊

●“铁”保持匀速运动，彩页变为加速运动。　广州　杨文超

●100 分！（满分 150 分）。　焦作　郝晶旭

●GAME 集中营→广告集中营。　南昌　严俊

●第十期等得望眼欲穿，胃口泛酸。　长春　石明民

●疯马又不叫了，这是“文疯”。　山东东营　易安

●PS + 电软 = 咖啡 + 伴侣。　张家口　路玉军

●《电软》可谓厕上极品。但看见广告，就又便秘了。　福州　王振

●COOL 毙了（无类：不会是“COOL·毙了”吧！）。　沧州　董国峰

●一锅菠菜汤，表面一般，营养大大的。　黑龙江孙吴县　由明甲

恶趣味

●一定有“假风马”，否则为什么会有那么多“假秘技”。重庆　谭伟东

●做女人不可瞧不起女人，做游戏迷不可瞧不起游戏。　保定　夏雨

●水印之书：在恐怖游戏的狂潮中，SONY 能及时推出这类精美的作品，玩家应该为其鼓掌。　佳木斯　朱峰

●生化危机 3：全球第七大危机（前六大危机为：粮食、人口、环境、贫困、健康、资源）。　北京　李淼

●生化危机 2：不打得满脸开花，你就不知道花儿为什么这样红。　南宁　李榴

●97KOF：草雉的火，特瑞的拳、罗伯特的腿，是 97 无敌组合。　淮北市　王道杰

●樱大战 2：因为你，才不觉土星老土。　甘肃永昌县　张军

●寂静岭：没有“寄生前夜”恶心，没有“生化危机”系列激烈，但确有一种真正的恐惧在心头。　福州　林鸣羽

●太阁立志 3：安得不摧眉折腰事权贵，使我尽得开心颜。　云南曲靖　陈玉易

●GB 版“牧场物语”：①农民都应该玩一玩②为什么小精灵借我的东西不还给我③现在我真的很忙，又要上学，又要种庄稼，又要照顾牛和鸡，真累呀！　陕西安康　郭晖

●97KOF：无聊时找麻宫。想打人时找蔡宝健。想吃烤鸡找草雉京。　广东廉江　赵李刚

●生化危机 3：会做逃兵，才能取胜。　重庆　蒋涛

●圣剑传说：玩过之后，得了“暗黑魔王症”，看见螃蟹就要将其踩成多边形。　重庆　邵开全

●合金弹头 2：运气 + 贪婪 = 高分。　安徽铜陵　崔晨

●生化危机 3：PS2 发售前，PS 对抗 DC 最强悍的武器。　湖北大学　杜远

●买不起 PS，但买得起《电软》也该算游戏迷吧。　上海　田戎轩

●R4 山脊赛车：摸清地形，才能克敌制胜，展现真我风彩。　南宁　阿龙

电软合议庭 30 人

龙哥热线

①先谢读者攻略●由于一些客观原因，多封生 3 攻略我们没有采纳。这里谨对支持本刊的作者表示感谢。

②再谢读者作赋●天师！/天师！/问卜灵/这次 DC 灵不灵/“贼船”、“BOSS”心淘尽/彷徨无望心难定/观 PS2 天价天上星/灵兮不灵放个屁/杂志 A 级 Z 级我评定！（湖北省洪湖市刘剑虹）

●①PS2 可否玩盗版 PS 软件？它发售后会否有只读 IC 出现？PS2能否直播盗版 DVD？②国产品牌（不是组装）的游戏周边，如北通、黑豹等，效果与原厂相比如何？看上去差不多？③我的一盘黑白 GB 卡插到彩色 GB 上，只能出现活动块，如光标、人物、子弹等，没有背景，何故？④我准备邮购 PS2，现在正祈祷不要出现今年 1 月我邮购 PS 时被送一旧机的情况。像我这样的玩家，并不想投诉或者什么的，太烦人，我自己换了个 PS 光头。买机子是买高兴、买乐子，又不是买愁、买麻烦。所以也不太追究。只当是钱被你们——《电软》赚了去。请你们对广告上的内容负责，老是补救并不是办法。（湖北省枣阳熊集向阳路 5 号 吴星）

①只要 PS2 大量在港台普及，且初期使用 CD 媒体，就一定能出现 IC 和盗版碟这一观点值得研究。PS2 是一台 370 美元级的多功能游戏机，有些功能我们甚至连听都还没听说过，还指望玩盗版？加直读！？现实点吧，朋友！至于盗版 DVD 影片，如果日版 PS2 在播片时不设什么检测碟片的程序，而你又不担心 PS2 的高级光头和光驱，请随便“直播”。②这是个性能价格比的问题，龙哥怎敢妄断？③一般都是 GB 卡的毛病。④SORRY，只要商家手续齐全就可登广告，但是，PS 修好了也可给本刊广告部来挂号信投诉这些欺诈读者的行为！我们负责投诉的同志正密切注视个别店家欺骗邮购读者事件的发展结果（多数商家信誉还是好的）。

●龙哥，绿色和平组织在我国有没有分舵？（读者来信）

！？。我国尚无分舵，但类似组织还是有的，如华南虎、烙铁头蛇、藏羚羊、坡鹿等比大熊猫还珍贵的动物，许多人下了很大的力量来加以保护，保护者个人损失惨重，其事迹令人热泪盈眶。

更有读者问，日立的技术能否战胜“东芝＋索尼”的 EE？答案是半导体界的更新换代很快，今后的事很难预测。地球 500 强中日立集团排在第 24 位，属“巨无霸”级企业。其在电梯、推土机、芯片等许多方面并非外行（SH5 的耗电量是 EE 的二十分之一）。

其实 PS2 一出，就等于向世界宣告“我的性能已经被 DOLPHIN 给超过了”。这个规律适用于所有主机，玩家不宜盲目跟风。

●龙哥，有些盘 PS 倒着读不打结，正着玩却打结？难道 PS 倒着玩真的比正着玩好！？（荆州唐浩、昆山王伊浩等大量读者）

这个问题不是那么简单。病灶嘛，“这类机子一般光头读辨时的高度不够而造成的”，病因是盗版碟那还用说。具体的解决办法，“小岛秀夫”读者视情况有“直接恢复弹性支架”和“自制弹性臂”两法，这里显然说不清，后几期科普园地将详细介绍。

●我的 DC 一开机，VMS 呱呱叫，可它上面的小喇叭以前从来不响，这是怎么回事？另外，有时我一开机，机器让我重新输入日期！（铁栓） ①快没电了。有备卡的话，用机子将记录从呱呱叫的卡里拷入新卡。②长期不玩 DC，主机的小电瓶存电耗光了，重新输入日期即可。DC 开机两小时可提供两星期备电。

●龙哥，非常棘手，需你帮助。三星期前我在南京买了 DC＋索尼克，一时兴奋过度，被狠宰了一刀。正当我还陶醉在游戏中时，突然倒霉的事来了。玩完第二关时，正在找进入第三关的入口，当进入一个海边山洞中，跳进一辆矿车，自动驶进一扇门后，就死机了，机子不读盘。找到店家，说是正版盘不退换，说要向上反映，即到 SEGA 公司（？）问明情况再解决。后听朋友说 DC 机有什么加密装置，盘子一点都不能有划伤才行。（南京 陈韬）

死机？！你是亚版 3010 型 DC 吗？是的话，①请检查盘面有无硬伤②检查电源是否达到 300VA 的大功率③检查记忆卡有无插牢④按本期攻略重新游戏。符合前 3 条后若不再死即 OK。若是日版首批机型则不排除 PVR 芯片隐型故障，即，不定期、不论是何游戏，偶有死机，这时应控制游戏时间（想到头儿了，还有一种可能，即，软件程式有问题！莎木不是因为程序太复杂有死机可能才延期的吗？）。有感于你的心情，说了我的经历你也不会相信：刚买没一分钟的 DC 从离地面约 60 公分高处以 2g 加速度做非自由落体，一声巨响后烟雾迷漫：机器外形未变，但原装碟盒被摔得粉碎。接下来龙哥拿起主机左右摇晃看内部是否被摔烂？无他，接电再行确认，一切正常（礼花上天、鼓乐齐鸣）！！！虽然世嘉硬件抗击打能力甚好（！？），不过后来还是将主机放在地板上玩（学日本？）。

机器没异常，但长时间玩索尼克这种画面缭乱的游戏，一旦感到恶心、两眼痉挛，必须立即停止游戏，去外边散步。或者买个“舒目网”挂在电视上（对 PS2 也一样。为了您的视力和健康请不要长时间游戏）。最后要说的是，我们不能忽视游戏机操作手册。

●有些问题自己就能解决，何必非去专卖店修呢？本人就是一个很好的例子。6 月分买了台索尼二手机，光头不读碟，换一个吧，三四百，不换又不行。于是拆下光头（第一次），自己试着把功率调了一下，没想到——能玩了。慢慢地，我迷上硬件；手柄线长了一倍，一个大型摇杆（用手柄改的），也在我手中“诞生”了，全是自己动手，一分钱没花。龙哥闲着的时候也可以试一试，实践出真理嘛！（山西大同矿务局消防队 和史克威尔同姓的史立军） 专卖店的维修人员也是从不会到会。实践一下总有好处，窗纸一捅就破，没什么了不起的，尤其是对你这样的动手能力强、有一定电子基础知识的玩家而言。但对于重要的物件还是不要盲目“大胆”实践。不过话说回来，盗版一天不消失，可能玩家就一天不能放松“实践”。后面还有实践的例子。

●龙哥，有几个重要的问题要请教你。但是我听说龙哥你从不把电玩迷的信当回事，大多数的信都不回，有的甚至还用来擦鼻涕（忘了是谁说的了），所以在此我先说一声：“我要用 T 病毒把你变成丧尸”。①据班上的“专业”人士称，GBC 是双 8 位元串联型 16 位元主机。②我买 WS 还是 GBC？③我不吃中饭准备明年买一个 32 位掌机有否必要？（苏州十四中高二 3 班 邢志军）

①不是，GBC 唯一变化的就是彩屏。②GBC 有生化和樱大战。WS 则软件少些。③32 位 GB 还早呢，所以请你安心吃中午饭。

●我有 5903 一台，GB 一个，还有就是正在期待中的 PS2。为何该型主机不能用金手指？也玩不了 PAL 制式盘？例，黑暗之心，黑超特警组……这些盘放进主机后，演完主题画面就突然什么都没有了，好像主机断电似的。为此我苦恼很久了。（石家庄读者）

金手指这种东西，属于港台创造的游戏机附加型产品，害人不浅。索尼的产品目录中没有此项。目前的 9 字头廉价版 PS 也用不了金手指，因为厂家根本就没留安放金手指的“扩展槽”。关于部分 PAL 制盘读不出的情况，不知与直读部分有无必然联系？5903 型主机有些盘它就是不认，换别的机子就认。而关于该型机内部自带变压器还要不要使用 110V 电源的问题，你要用可能主机发热就少一点，你要不用，它就散热多一点，都是正常现象。

●我只能在 DC 和 PS2 中二择其一，但最兴趣的是“樱 3”、“莎木”、“FF9”、“MG2”。请问我该怎么办？这不是在扯淡。龙哥你不理我，我又该怎么办？（海军潜艇学院 王飞）

买 DC。不妨让战友买高价的 PS2。然后跟其换着玩如何？哈！一句话问候西安小寨王成●“任何语言的形容都会使 FF8 黯然失色”一句，知你乃史克威尔 FAN、PS 玩家。问题是，有些读者只有 8 位机或正玩 N64、DC 的，也买杂志，谁来“安慰”他们？杂志内容不会对所有人胃口，除非变为××专门志。游戏这玩意，需要交流，但更重要的是自己体会。

●龙哥你好。最近我的 PS 光头出了问题。以前的盘片多半读不出。于是，按照杂志以前刊出的光头修理方法进行修理。可是，我的 7003 底板上只有一个可调电阻，不知是调节什么的？数据线上的功率旋钮，旋到一定位置时，光驱转速会明显增加，且根本读不出盘，请问是不是超出了调节范围？修理时发现光头物镜和盘片并不平行，考虑到可能导致激光束不能垂直入射盘面，于是，将物镜整到与盘片平等，读盘效果确实好了很多（在这之前，我已将功率旋钮调回原位置，底板上的旋钮也没动）。这种修理办法是否可行？长期读盗版盘是不是导致物镜发生上述情况的原因呢？另，请问买光驱时，如何辨别全新光驱与返修过的光驱？如能回答，不胜感谢。（北京三里河 忠实读者王欣）

只要是可调旋钮，就必然存在一个最佳范围，如果调到极限态它所负责的部分就无法正常运作。你不动可调旋钮，只将物镜调整至与盘片平等，然后问题解决。这非常好地证明了找对原因再下手才是解决问题之道。关于主机光驱新旧，今后还会提到。

●龙哥，①你属虎？咋插图是虎哥呢？给电玩歌曲投稿有铁否？②用数字电视打机效果可与彩监一样？你龙哥哪来那么多资料？③第九期中插右下方是个什么词？“吒咤”！！！希望杂志少犯这种低级错误。④动画中 OVA 是啥意思？（山东日照 王鹏）

①我可以向你保证：绝对没有铁。②用目前最高级的国产平面电视：康佳 100 赫芝“防静电艺术电视”（7800 元）配上 VGA 端子来打机的效果比彩监好。巨头 TCL 已经推出“松下超级管”的数字电视造福玩家了（水平 1900 线，19800 元）。其实，我们看到的图像太细腻了也不好，那样会显得很假，毕竟游戏机还不能提供跟现实世界一模一样的效果。如果一台视频终端能够达到无闪烁、无静电、低辐射就已经很不错了。③叱咤的叱不是哪吒的吒。感谢。

●龙哥，DC 在欧美缺货了吗？不会像日本当初那样吧？（读者）

北美 DC 的销售进入稳定期，下一目标是圣诞商战，SOA 又在搞促销新花样。英法德西意，DC 低价倾销战略和免费上网战术大显其灵，销量远超当初 PS 和 N64 数倍（四天 185,000 台/8000 万欧元），且 6 万多人用 DC 上网，SOE 波士 JF. CECILLON 对玩家的鼎力支持甚感欣慰，他对商业杂志说，SEGA 此次重回欧洲大陆的目的就是要以最积极态度回报玩家。





←↑伦敦 DC 盛况。世嘉对阿森纳的赞助终于发威。

●给第 11 期的黄海 & 谭文超读者：◆GB“口袋．红”：在遇到拦路猫之前的豪游轮中罗嗦的船长会给你“01 号秘传机器”，入手后给“蛮力”型宠物装备，后可用新能力砍树。锡安村口袋塔“POCKET TOWER”中能得到“POKEMON のふえ”（口袋妖怪之笛），在拦路猫身边使用之它就会与你战斗，尽量收了它。后面还会出现，同理。◆GB“超级马里奥 3”：打最终 BOSS 时举起神灯向地上扔或向屏幕两侧扔，如落地后神灯嘴向上，就会冒出一团白烟，这时踩上它，抓准机会到达高处后向 BOSS 踩去（踩头），踩中 BOSS 会闪光，几次后被灭。◆GB“口袋．绿”：23、56、125 号妖怪根本没有。必须在其他版本中得到后通过通讯交换得来。137 号是像用积木做的鸭子，必须在玉虫村的游戏中心赢得一定钱币后，再到附近的屋内三个窗口中买第一个窗口的最后一种怪兽（十分贵，如果我没有记错的话）◆SAGA3 中要登上移动岛，之前必须去城北的海底小屋内得到つうしんき，此后即可使用 ROCKET ベルト了。（以上由 GB 迷 辽宁抚顺市第十二中学高二.5 班 李然，113006，回答，读者可与之交流。另感谢合肥工大贺挺峰，北京热心的李鸥）

包打听 & 包回答

●给第 10 期的福建晋江周燕南读者：◆MD“皇帝财宝”，在小门内找到机关，在那堵木高墙后其实有楼梯（电视屏幕上看是右下角）可跳上去（墙后最右边往左跳，多跳几下），踩机关之后，出门发现右方水池内露出了一个洞，进去可通往绿色迷宫。在此迷宫内可找到太阳石（难度颇大）。至于想进城中那口井，早着呢！必须在解决湖中神殿事件后，回城找红盔甲人，他会给你通行票，其实里面是游乐场。◆MD“光明十字军”。如果你找到了 STONE－TABLET，就回到王城，找到公主，她会将 STONE－TABLET 的话翻译过来，其中提到了国王的名字“GARRIOTT”。按照国王的名字来踩字母即可。（以上由湘潭市机电工业中专 任、世迷 陈欧热心提供！非常感谢/以后还有解不开的“皇”迷题可致信江西景德镇高等专科学校 99 陶美 1 班 张强，333000，他是觉得“皇”很有挑战性的 PS 玩家。另感谢湘衡阳四中誓死效忠 AR 的杨青、川大历史系 99 级只有一台 MD 的唐薇薇、萍乡邓玲、杭州 K、贵阳陈昊、广西藤县吴海龙、沈阳刘帅、山西栖霞孙岩峰、杭州土星铁杆张超然等热心读者）

①FC“DQ Ⅲ”：一、在村庄巴哈拉达（バハラタ）东边有一洞窟，里面只有一士兵站在那里说废话，是否洞里有秘道？二、如何去提顿村庄（テドン）？三、如何得到第三把钥匙，即最后之门的钥匙？四、在哪里可得到船？以上难题已把我烦得焦头烂额，希望各位高手不吝赐教。（提问者：广东省龙川县老隆镇小河南百仙努商店 黄朝钦，517300，为争取时间，如情者也可直接与黄玩友联系）

②太阳读者陈阳阳问“口袋妖怪．赤”：我打到棣棠村（就是从玉虫村走地道），那里的 11 层大厦里的钥匙卡（カードキー）如何才可得到呢（我知道在 3 层，可怎样才能“跳”到那个房间）？还有，存在 POCK 的妖怪，怎样取出？我先取出的那一条，然后进入一个版面，上面显示出我所有的妖怪，随便先一下下面会出现一个目录，第一条我选了后，妖怪便没了，可大图鉴上显示有，为什么？我到现在都未从 POCK 中取出半只妖怪。我的杰尼龟已 63 级了。

③广西扶绥县刘达读者想知道勇斗．怪兽篇如何才算真正翻版：“我尽版过接着玩，打通剩下的门扉及所有隐藏门扉，而且怪物图鉴也全部收集完（包括问号系），但还没出现 END”

④FF Ⅲ 中阿木如村东南神殿里有 4 扇门，不知钥匙哪里有卖？（本人已在此囚禁近一年）

⑤保定李明关于 GB 心跳回忆－修养篇的问题：小弟我三次追诗织，均以失败告终，而小弟每项数值均超过“绝对读本”的告白条件。诗织评价最喜欢、面红、叫昵称。每到告白之日小弟好伤心。

⑥贵阳 PS 机主陈昊读者关于 FC 两个遗留问题的求助：●DQ3，可否公开 6 枚宝珠的具体入手方法，三年了，总共打了 6 遍，次次头焦额烂，只差人工爆机了！●FF1，沙漠中的蜃气楼之塔怎么进？在机器人处得了道具却无法用。“此二题若得解，FC 也可入土为安”

⑦重庆市万州区 96 年 10 期开始看软件的张巍：FC“七龙珠 Z Ⅲ”到“寻找人造人”那关时，悟空他们分为三组，每移动几步，就有相同的几个人提供重复的信息，其中有段信息是说人造人在地图的西北方，可我怎么也找不到。再就是地图西南方有个山洞，为什么进不去？此关我已经打了快三年了。我这卡带是那种不用电池也可存档的。请各位大侠不吝赐教，在下感激不尽！

⑧安徽蚌埠一中那佳同学的问题：DC 版灵魂力量不愧为大作，但我已经在 HARD 难度下不续关爆机，却无法将选人画面中第一行的最后一个？打出来。难到要一局不死爆机，或全员爆机，或有什么秘技不成？急都急死人了，怎么那么难！

告示：承蒙读者支持，本小栏欢迎那些长期困挠读者的问题

一句话回答部分读者●新款廉价 NGP 小彩机（6800 日元）连一盘卡（合金/饿狼/R2 系列/S 对卡，等），约千元，该主机走街机路线，重点作品皆完全移植自街机（招式、连技与街机类似，画面变 Q）。该主机体积小画面大，外形绝对时髦，理论上不费电，SNK 拥趸可参考。

●龙哥，我以前写过好几次信问问题，都没有得到答复，所以这次请勿(务)必答复我。①听说索尼要 PS2 像电视一样普及，那 PS2 是否将在中国发售呢？②DC 是否有带脚踏的汽车方向盘？③DC 在中国卖了多少？那 PS、SS 呢？请贵刊将下面一封信转达给 SEGA 入交社长。若不能代劳的话，请帮忙翻译成日文或英文，并将 SEGA 地址告诉我(又一个 SEGA 的铁杆支持者 谢坤)

①"发售"指的是发售走私货呢还是代理货？③一家普通的专卖店至今已连批带卖走了三百台 DC。这样看来，DC 在国内的市场规模不应低于 5000 台。估计大陆的 PS 能达到 10 万至 12 万，土星可能是 6、7 万的样子。以上可能保守了点？而 PS 在台湾省(有 D 碟)约 40 万。不过，亚版 PS2 在亚洲区(日本以外)配量非常少，原因是，没有了盗版的主机在一些地区是很难"快速普及"的。索尼方面确定明年五月在台发售行货 PS2，暂定价 12000 台币，同时调低在台 PS 售价为 3980(注意，二者的数值关系清楚地表明 PS2 的价位级别，但如果我们想要借鉴的话，恐怕还要大幅向上方进行修正才行，因为 PS2 不可能有仿冒周边和旧光驱对吧？)。

●龙哥，我这是第一次来信。10 月号没有生 3 的任何信息。我不仅对其每个谜题了若指掌，还发现了许多新情况，我不敢随便献丑，下列几条有关信息。①在地下污水处理站调配控制开关，如图示。将下水管污水处理器 A、B、C 三条线上广场移至与图中一样便可以进垃圾处理池与追踪者进行倒数第二次决战。②MERCENARIES 模式有无限火箭炮等。(南昌如意照相馆 章琦)

为赶时间，我们有专人负责大作攻略。朋友们想投大型攻略稿时不妨来电话询问是否需要。等杂志出来后你一看，攻略里没有你已经解决的谜题，这时当然可以来信补充你的新发现。

●龙哥，X－BOX 据称能与 PS2 抗衡。DC、PS2 会站稳脚跟吗？形势危急呀！请龙哥快快分析！我苦心攒铁欲买 PS，但又担心 PS2 发售获得大成功，PS 会像 SS 一样被抛弃！(吉林省吉林市赵岩)

微软终归是有实力，有实力才能出硬件。代号"X－BOX"的主机将采用 AMD 公司的 K7，WIN2000 架构，挂 4G 硬盘，性能很高，天杀价 299 美元。华尔街某报指出开发 X 盒游戏的软件商将以牵制 PS2 为目标(引自黑川文雄文章)。索尼与 LINUX 形成战略伙伴的关系令微软感到不痛快，因此 X 盒将不再向软件商收取一分钱的权利金。至于 DC，硬件、软件、价格都无甚问题，完全可以参与在美国的竞争，别看 DC 性能这么差，但"愚者千虑必有一得"。

●龙哥，您好！我们又见面了。托您的福我的 DC 已经修好了！不过再次打扰了，我们几个 DC 玩家都非常关心莎木这个游戏，所以想向您打听一下关于莎木的一些情况(DC 盘太贵，只好左挑右选啦)。以及，PS2 马上就要出了，不知 SEGA 有什么策略应付这巨大的压力呢？(北京通县西海子西街李晓飞)

世嘉在 10 月 1 日关于莎木延期的声明中说，"开发者已尽了全力"，"发卖时人人皆必发出'未体验之游'之惊叹"，"确信人人感动"。DC 是世嘉大战略的一个重要部分，"我们这次不会输"(CSK 总裁士：大川功)。压力人人都有，按说索尼也应该有才对。你们玩 DC 的不要害怕。外电分析，DC 至明年三月，全球最低销量应为 350 万台(北美 150，欧洲 100，亚洲 150，万台)。"来日方长"。

●龙哥，我国有几种外商投资的游戏城？在什么地方？面积多大？效益如何？(济南军区普通士兵 顾绘江)

京、沪、津、宁有世嘉店，其他城市可能还有。NAMCO 则主要把事业定在上海。机厅面积都挺大，每天能卖几千个 COIN 的样子。TAITO 今年 9 月中期进行决算，"黑字"被向下修正成"赤字"。

●小弟的新彩机 GB，装电池(南孚)为何还有杂音与嗡呜声？为何个别中文卡不能对应彩 GB？如第二次机械人？而太 4 就能对应，何故？(保定一中 李明 连续来信三封/龙哥皆阅)

许多读者告之薄/ 彩 GB 有杂音的问题，若用电源的话有可能，但用电池不应出现。关于各型 GB 的不同问题，下期设专题讨论。中文卡是自制的，彩机对个别的不兼容是正常的，不可苛求。

●龙哥，我乃超级游戏迷朱键。由于财力有限，我只能买组装。正所谓盗版没好货，我那盗版记忆卡很快便出了问题。太 8 第二张碟尾时，作为即将挑战魔女的我，很慎重地记录了下来。第二天，我怀着满腔热血读取记录，出现了一排日文。虽然我这是玩第二遍，但我绝不能容忍这类浪费我脑力和精力的状况再次发生，现我一次存二三个档。请解释"セーブした内容が壊れてじます"并对我加以点拨。(福建建瓯 POWER PIG)

记忆卡中的重要内容应该备份。所以，PS、DC 记忆卡每人至少要有两块，随时拷贝。但记忆卡先天不足，只好认倒霉。编者虽十分理你的处境，但有什么比直接买原装货更可靠的办法呢？就算我们买 10 块组装卡，也无法保证游戏顺利进行是不是？一块正常的 PS 卡能记 15 区，你那块没准只能记 3 个区，能不"壞"吗？

●铁少，二手货能买否？(皖淮北市 黄玉秋)

龙哥的破彩监是二手的，一个月即坏，找出原因，一改锥下去，又跟新的一样。本人不支持盗版和组装，但喜欢廉宜二手货。

●龙哥，大宇动向如何？我听说该公司已高价买下 SS 生产权，并已经做好了樱 1、2 的汉化版，还有"侠客 3"？SS 已退出江湖，我很痛苦。我们这儿 7501 很便宜，带原振＋原柄＋原卡只卖 1375 元，合算吗？PS 是否会移植 99 和大航海 4？(江苏南通 朱超)

我们从台湾方面获悉，大宇确有意给 DC 制作中文游戏。但 SS 版游戏暂无消息。1375 元，你必须仔细鉴定主机和周边的新旧以及真伪。换人的游戏 PS 无法移植，大航海Ⅳ本月 2 日发售。

●龙哥，①PS2 不是日本企业嘛！咋会被美国控制(指美国禁止 PS2 出口中国)？②PS2 能在中国上网吗？如何准备？③海豚只售 99 美元，是真的吗？其性能如何？(重庆市綦江县 肖尧)

①日本高精度数控机床也要美国同意才可出口。②除非 CATV 在我国取代电话线。③电子巨人 NEC 已经在熊本县兴建新的厂房，投资近 8 亿美元，专门生产海豚高级芯片，预计盈利 30 亿美元。照此估计，海豚得 250 美元以上。ACCLAIM 收到了任天堂秘密发送的初期开发工具，他们表示，海豚的性能"相当惊人"。

●龙哥①彩色 GB 电路板有裂痕还有得救吗？②一个月前我买了"天狗党之逆袭"彩卡，画面不错但却不能记录(菜单中有"セーブ"这一项)，寄回去换一盘还是如此。游戏说明书中有这么一句话：ゲームの途中て"セーブ"されたデータがある場合に選ぶこどきます。我打电(话)去问商家，他们说那"セーブ"可能是假的，得到某点才能记录，像生化那样。(福建云霄 李骞)

①不影响使用就行。②商店说得对。至于要到哪里去记录，你只能到游戏中去发现了。"骞"我不看拼音，敲 4 下键盘即可。

●PS 冒白烟后，里面的线圈烧坏了，还有救吗？光头反面马达的蜗轮和蜗杆咬合不紧，经常卡住，使主机不能读盘。请问如何解决？(金华市铁路司机学校南京赵永强)

看来毛病够大的？记住，现象越是明显，修理起来就更容易。

●我的超薄 GB 由于最近修过一次，有时晚上玩的时候会突然发出嗡嗡声！？而且画面要把颜色调至最暗才能看见，不知是怎么回事？是不是电压不稳？因为一般都是在晚上 8 点至 10 点左右？贵刊广告里的 GB 卡内容是否真实？口袋妖怪(红、绿、黄、蓝、紫)，黄、蓝、紫……？？？只好请教龙哥了。(陕西蓝田读者)

你还没说是因为啥修的呢！须知 GB 无法黑天游戏，光越强则 GB 屏幕效果越好。嗡嗡声可能是与变压器的效果不太好有关。但屏幕颜色问题就不知道了。GB 卡的名称在我国比较混乱，无奇不有。我也没有办法，你若无法判断可向各店家电话咨询。

山西榆次育才学校徐浩同学给杂志的"狂诗"●与生俱来书中首．唯汝与天同齐寿．两手"盗"空兜中"铁"．一肩担尽古今仇．龙哥●如此狂捧之辞，古今罕见。可一会儿盗铁、一会儿担仇的，寿数能长得了嘛！(上海交大 ENIX，包回答收到！下期见)

大墙画廊

马上这个世纪就要从我们眼前象流星一样消逝，相信它留给大家的不但有绚丽璀璨如绝代风华的美好回忆，也有痛苦失落苦不堪言的伤心往事，但正是这些才能构成人生的全部。我们全部是幸运的，因为我们全是这个辉煌时刻的见证人（跨世纪的人才？）！你们都准备好了吗？下世纪的画廊又会是怎么样的呢？总想有所突破，但穷尽自己的微薄POWER也无法令所有朋友满意，实在是愧对大家。可无论怎样我都不会放弃、放弃任何希望、放弃任何我珍爱的东西，但愿大家和我都可以做到！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX

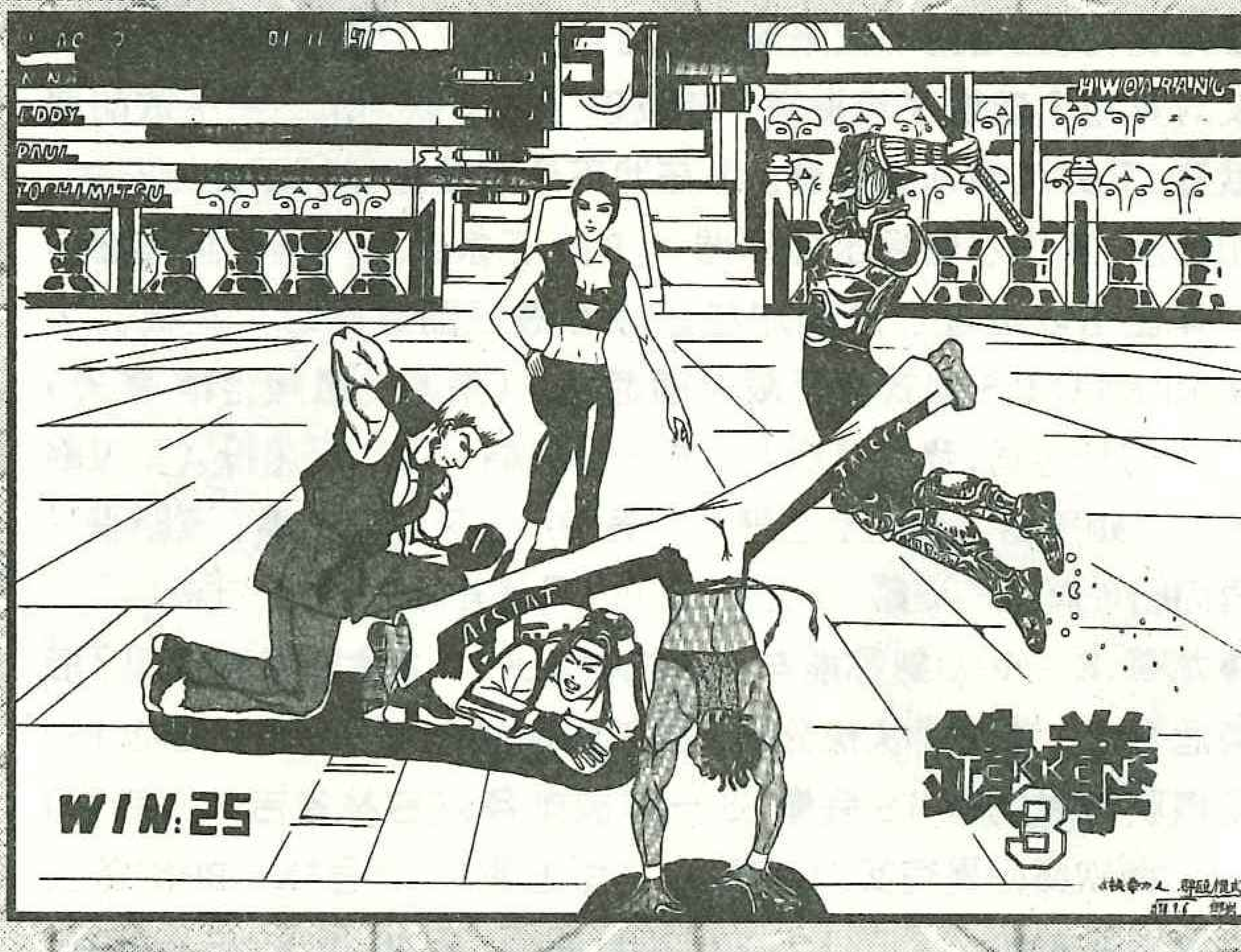


▲《生化危机2》 贵州 敬雯

◀S：如此缠绵的样子怎么也难以和恐怖的BH扯上关系。

P：是HAZARD！天师责问ADA为何流口水（是血吧？！）？？？

（「廊POWER」：★★★）



▲《铁拳之群殴模式》 山东荷泽 邹岩

▼S：圣骑士团的团长也搞搞副业啦！

P：有那只钢铁手臂的火炎，还用生火煮面吗？

（「廊POWER」：★★☆）

▲S：不知道花郎与另四位角色有什么血海深仇，4 VS 1？？

P：看场地的布置不由令我想起"龙珠"的武斗大会。

（「廊POWER」：★★★☆）



▲《无题》 吉林 王增祥

▶S：原来暴走的原因是玩游戏不睡觉啊！

P：我的心思真的比你女友的心还难猜吗，好恐怖呀！

（「廊POWER」：★★★★）

▼S：两位肥肥的Q版真是かわいいですよ！

P：斯考尔拿的是FF8的什么东东啊？

（「廊POWER」：★★★）



◀《暴走之迷》 广东化州 二弟画郎.E.D



▼《星星的约会》 贵阳 斯考尔

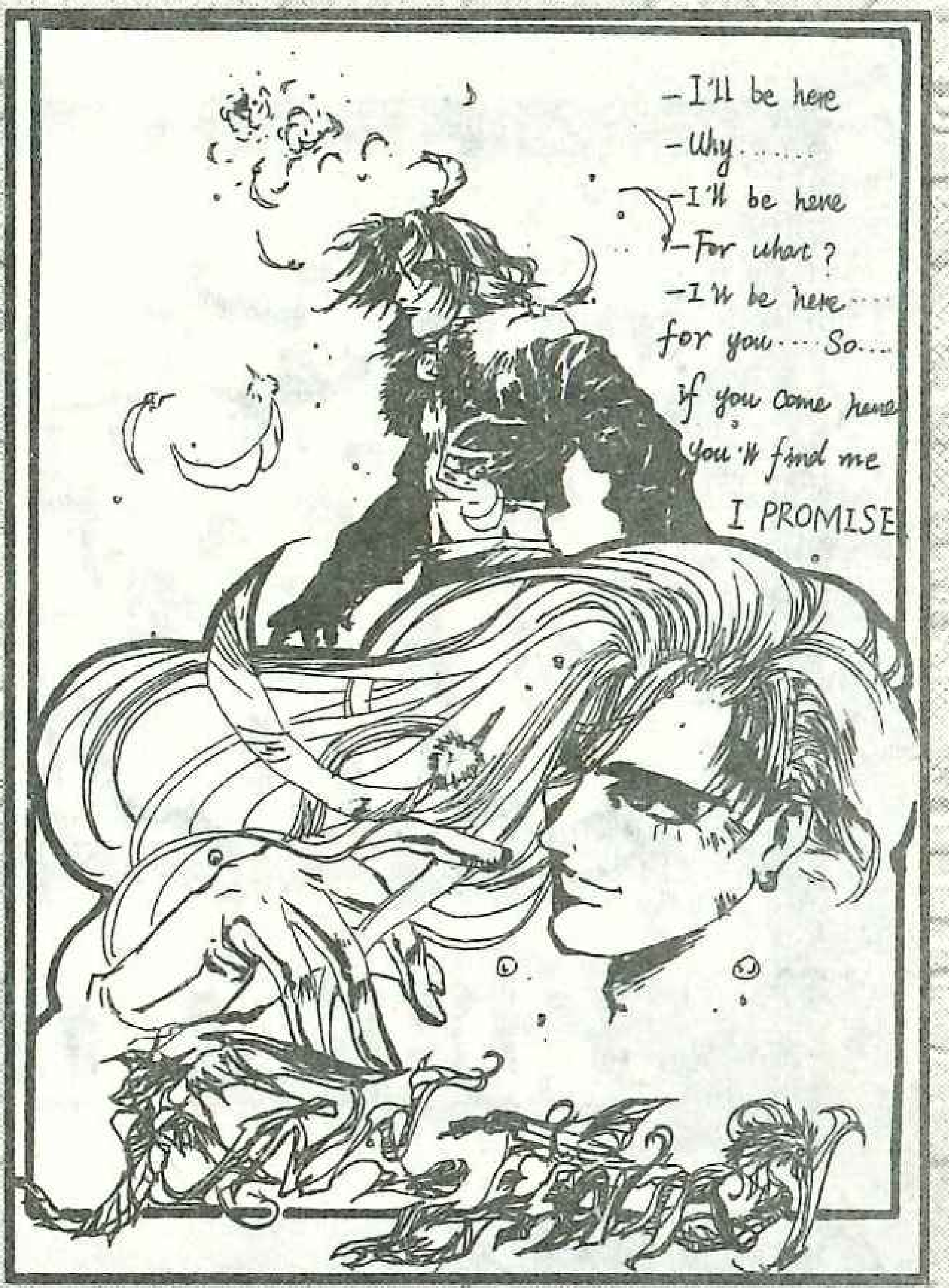


◀《觉醒——大蛇之主》 北京 DEVIL BOY

◀S：这草雉+大蛇的合体究竟是谁呢？
P：为什么他的样子如此痛苦，象是要准备变身似的。
（『廊 POWER』：★★★）

▶S：斯考尔的样子有些秀气得象个女孩子了！
P：搞得两人看上去有些暧昧的关系。
（『廊 POWER』：★★★）

▶《最终幻想》 四川雅安 章月明



◀《服部半藏》 河南三门峡 尚志明



◀S：那双炯炯的眼神总是令人有些不寒而栗。
P：姿势是爆炎龙的 READY 动作吧！
（『廊 POWER』：★★★☆）

▶S：她们都换上水手服的话是否又会发生类似"美少女战士"的故事呢？
P：玛玛哈哈好象鹌鹑啊！
（『廊 POWER』：★★★）

▶《水手服的时代》 重庆 蒋雪松

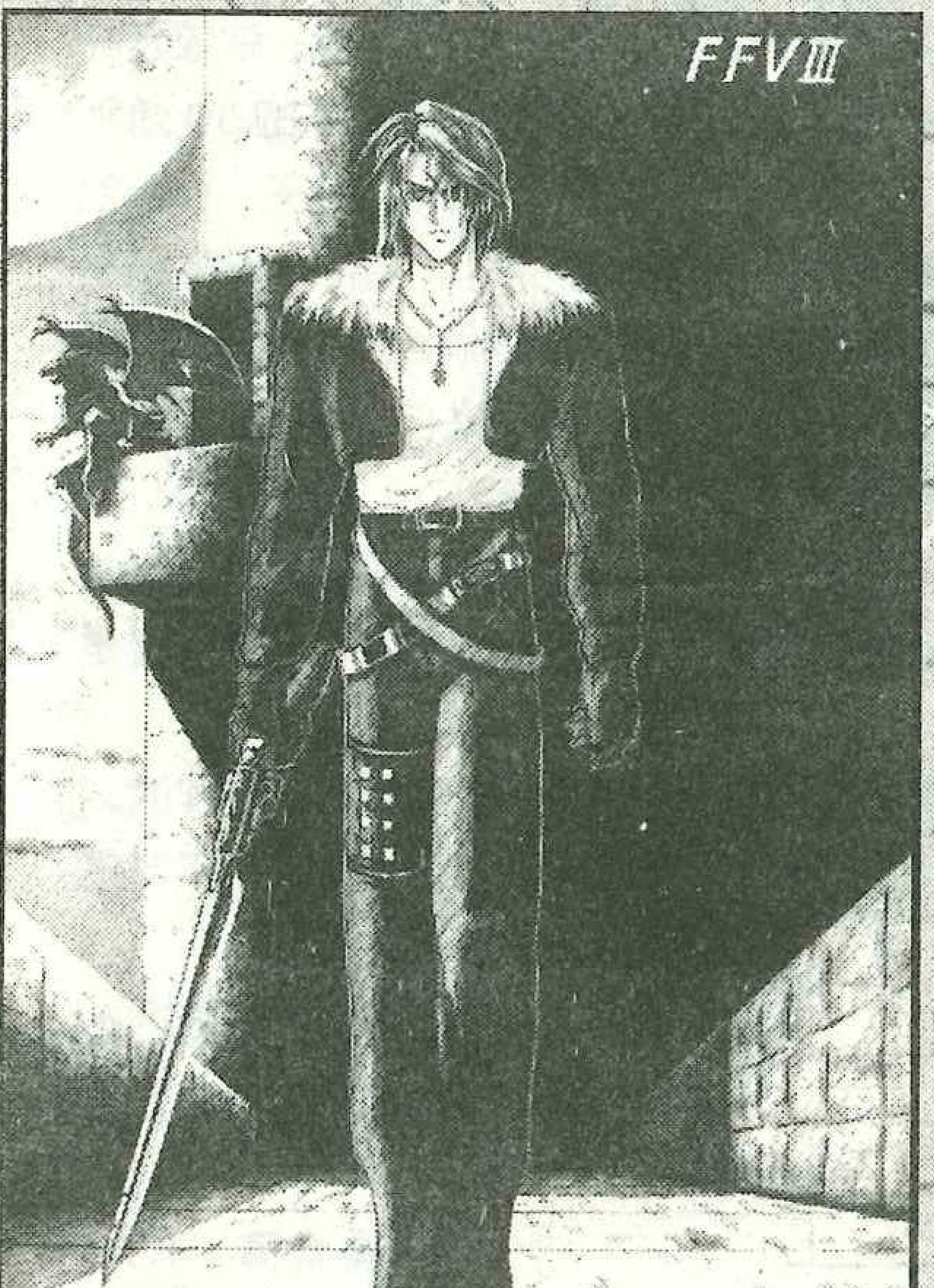


凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至 8 开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW 和 PHOENIX 启

◀《挑战魔女》 四川华蓥 伍函



◀S：看来斯考尔颇得大家宠爱，画他的大有人在啊！
P：人物的脚部画得很含糊哦。
（『廊 POWER』：★★★☆）

▶S：希望我的写真集早日上市？那不卖个天价才怪。
P：自从张宇的"月亮"出来后，"都是??惹的祸"也成了流行言语。
（『廊 POWER』：★★★）

▶《98 无票一族之『都是失败惹的祸』》 成都 王宇



THIS SITE IS gamebar

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

巴洛克（BAROQUE）

机种 PS 厂商 STING 类型 RPG 媒体 CD－ROM



鬼灵精怪的气息再次侵入了我的大脑。那种气氛，那种恐惧，那种环境和那种感觉，正如其名——“奇异”一般，“巴洛克”所带给玩家的究竟是什么？

比较于还算成功的 SS 版，PS 版加入了大量新要素与 CG 片断。对于刚接触的朋友恐怕对本作都不会产生什么好感，而曾打过 SS 版的玩家，我则可以明确告诉你，本作没有再买的必要（个人认为）。

为什么？

因为本作就几乎与 SS 版没发生任何变化！

尤其是画面。如果不信请出两台同型号电视来作一番比较，PS 版与 SS 版的画面根本没有哪怕是 1% 的进步，完全同路货色。真不知是 SS 机能不赖还是 PS 机能不济，反正从图像上你是得不到惊喜了。

我讨厌声音！尤其是在玩“巴洛克”的时候，它让人感到毛骨悚然，浑身不舒服，与 SS 版也没什么大差异。

手感及玩法都未改变，真的是游戏还是那个游戏，一点都没变。

我来不及发现与 SS 版的不同点便关掉了电源，还了盘。我感觉在如今大作如牛毛般的市场中，“巴洛克”的优点越来的不明显了。

游戏还是那个游戏，可感觉却已不再是那个感觉了。

——北京　风林

角　色：6	操作性：6
画　面：6	创　意：7
音　乐：—	移植度：10
情　节：—	总评价：6.3
玩此游戏时间：23 分钟左右	

SD 高达 G 世纪 ZERO

（SD GUNDAM G GENERATION ZERO）

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2



刚出一代时，虽然并没有引起大的轰动，但我却被她崭新的系统吸引住了。终于出了二代，迫不急待地买回家一看，果然没有令我失望。

此游戏几乎囊括所有高达系列中的机体和人物，就像是一本高达百科全书。经过精心绘制的人物头像和机体的 3D 造型比起一代大有改观，而且战斗时还新加入了人语配音，令游戏增色不少。此款游戏最先引入的立体式战斗，使得玩起来别具一格，也增加了游戏的真实性。敌军的 AI 也很高，在不会被你击落的情况下，它会反击；一旦你的攻击足以将它击毁，它便会采取回避或防御，不像机器人大战里的一味反击。游戏中的机体开发与设计是画龙点睛之处，看着自己培养的机器人一步步变得强大，比电脑故事情节中更早开发出强力机体的心情真是——爽！

人无完人，这款游戏也是如此，读盘的时间太长，保存战场记录几乎要等半分钟。战斗画面虽然好看，但是太慢了，不得已只好把战斗画面关掉。

总之，如果你是一位高达迷的话，这款“SD 高达 GG0”绝对是你最好的选择。

——湖南常德　KYO

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：10
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.92
玩此游戏时间：60 小时以上	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

卡莱里安(GALERIANS)

机种 PS 厂商 ASCII 类型 AVG 媒体 CD－ROM×3



曾经是万分期待的，这部作品也早已列入本人必买作品之一。这其中主要是因为各大电玩刊物的宣传在起作用，神神秘秘的。制作厂商 ASCII 在本人印象中并不出众，在次世代机上唯一一部百万大作，就是人气无双的"德比赛马"（在日本赛马业相当红火），但碍于语言，在我国就真是受尽冷落了。本作似乎是其准备一举翻身的筹码，但是……

除了剧情外，说实在话，你根本无法在本作中看到更多新东西了。操作上是想得到的"BIO"式，无甚新意，而且并不理想。人物行动也十分难看，走路时的步伐声夸张，在没有了什么新奇后，我当然也无法在画面得到什么满足，除了还算一般的 CG 可以瞧瞧外，这 GAME 真是没啥特色。动用 3CD，随时 CG 演出也并不让人意外，而且我多花了 2CD 的钱，这些东东也顺理成章的成了该有的了。这节目真是在玩剧情而已。

反倒是节目的封面够新颖，在众多花里胡哨的"夺目"包装中独树一帜，十分醒目。而且人设较酷。

在试玩后，这 3CD 完全让我失去了打下去的冲动，买了没玩的 GAME 我有不少，但让我懒得玩的，本作还是头一只。苦笑……

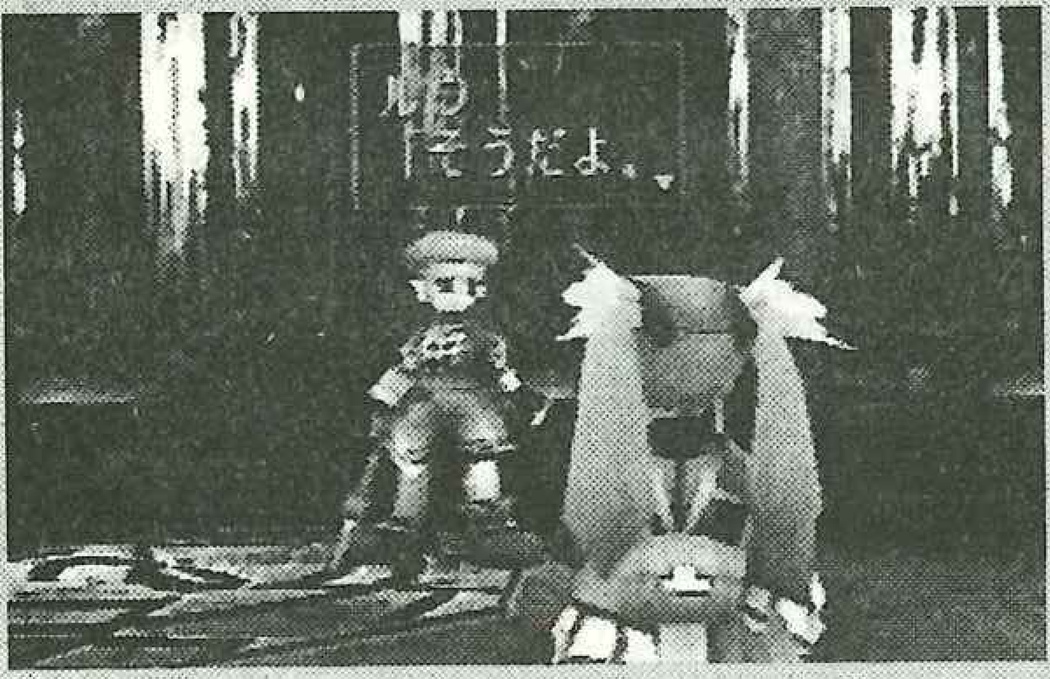
——北京　依昂弗安

角　色：7.5	操作性：6		
画　面：8	创　意：7		
音　乐：8.5	移植度：——		
情　节：8	总评价：6.9		

玩此游戏时间：1 小时以内

寻宝大冒险(DEWPRISM)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



很轻松的小品游戏。这是我玩过这款作品之后的感觉。系统本身非常的简单，只不过给男女主角分别设置了独有的变身系统来区别，而男女主角的通关进程也是大同小异，情节则像"生化危机Ⅱ"一样是并行发展的，而且只有用两个主角都打通一遍游戏才能看到真正的结尾，还可以留下个进度，在重新游戏时保留原有的各项数值。

这是一个好玩的游戏，但绝不是经典游戏。它的世界观比较狭小，只有一个小村子，几家店铺，给人孤零零的感觉。剧情以魔法器"遗产"为中心，集中得过了份，反而难以展开。有时候我真怀疑那厂商是不是印错了。可是除了史克威尔，又有谁具备这种化平淡为神奇的手笔?这么单薄的内容居然作得让人觉得好玩，至少在开头的几个小时里是相当的吸引人。再看其中的情节叙述片段，电影化的表现手法已经给它打上了史克威尔的商标。

更有戏剧性的是，在日刊"FAMI 通"殿堂中，本作的评分超出"圣剑传说·玛娜传奇"，挤进了殿堂。它真的超过了"圣剑"吗?倒请各位来评评看。

——昆明　LP

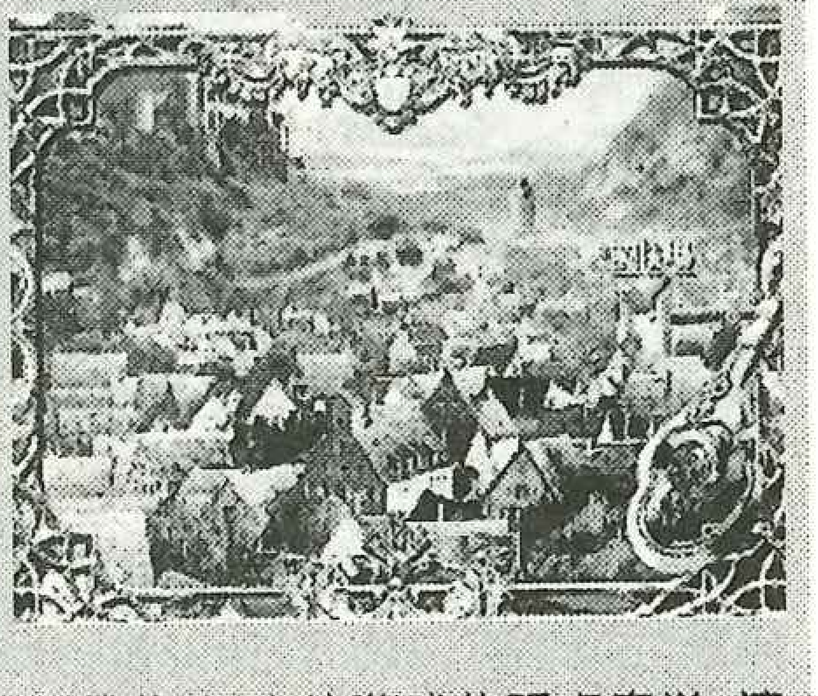
角　色：8	操作性：8.5		
画　面：8	创　意：7.5		
音　乐：7.5	移植度：——		
情　节：7	总评价：7.75		

玩此游戏时间：男女主角全破

怪兽精选·假面的魔导士

(モンスター コレクション·假面の魔导士)

机种 PS 厂商 角川书屋 类型 BOG 媒体 CD－ROM



卡片游戏一直是笔者比较喜欢的游戏，轻松、有趣，是闲暇时候很好的调剂品。但这款由角川书店/ESP 出品的"假面的魔导士"却令笔者失望了。

虽然这是一款以卡片游戏为主题的作品，但是游戏本身给人的感觉似乎少了什么。尤其是游戏的"规则"部分，以卡片游戏的观点来说，这个游戏算是规则十分简单，趣味性颇高的作品。然而其画面的操作性和设计都让游戏显得异常复杂，虽然大部分此类游戏在实际玩了之后便可以了解大致上的情形，但是这回似乎不是这样。进行游戏时常不知道自己到底在做什么，也不知道到底应该选择哪个选项，而且选完之后还没法退回去，想反悔都不行。虽然很想快点进入状况，但是似乎门槛实在太窄了。除非玩家以前就对卡片游戏的特色十分清楚，要不然一般的玩家可能摸了老半天还不知道这款游戏应该怎么玩。

游戏中比较有趣的部分是卡片的收集与迷宫的探险，与朋友交换卡片也是通常卡片游戏吸引人的地方，只不过也会令人太专注与战斗的进行。

——浙江台州　小忍道

角　色：8	操作性：8.5		
画　面：7	创　意：7.5		
音　乐：7	移植度：——		
情　节：7	总评价：7.5		

玩此游戏时间：5 小时以上

沉默爆破手(SILENT BOMBER)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



近期 ACT 的 FANS 相信一定打机打得十分过瘾吧? 前一阵的"捉猴"、"统治帝国"及高难度的"SPRIGGAN"都是颇合大家心水的作品，而近一阵的"吃豆"及 EIDOS 的"灵魂战士"也够值，加上这部"SB"真可谓是 ACT 迷的一大福音啦!

BANDAI 出品的 ACT 我并不很期待，原因是 BANDAI 并没有做出什么真正能让人打爽的节目。但，"SB"似乎却不太一般，加上 WS 掌机的火爆，一些信心的火苗让本人带回了这片 CD。

CG 不赖，且对应振动，看片的时候让你的手也闲不住。而游戏的玩法能上能颇新颖。虽然是否参考了"炸弹人"的设计我不得而知，但灵感的火花的确与"炸弹人"有点关系。没想到满 3D 世界安放炸弹（还是自由爆破）的感觉竟这么爽，BANDAI 这天马行空的构思真是救活了一部 ACT 作品。手感十分不错，反正你并不会从这部作品中找出更多的缺点，毕竟能有一部不错的 ACT 出现已很不简单了，知足吧。

背景设计在外太空，大型的宇宙飞船满有气势的。机械的设计一般，先进的要塞与敌方机械兵让你头疼，但难度却并不高的离谱。

喜 ACT 的朋友应该玩玩。

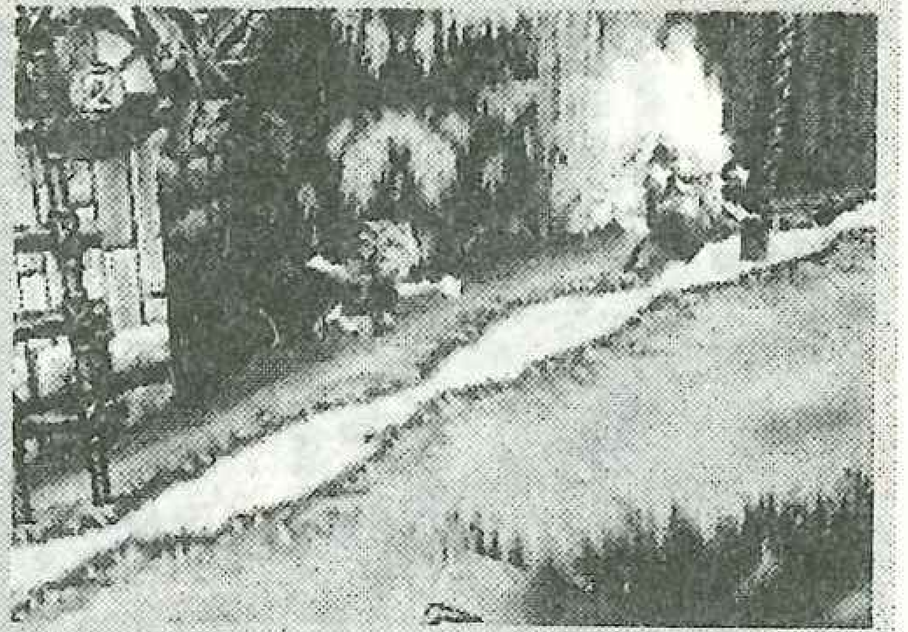
——北京　六面兽

角　色：7	操作性：8		
画　面：7	创　意：8.5		
音　乐：7.5	移植度：——		
情　节：7.5	总评价：7.6		

玩此游戏时间：1 小时 40 分钟

东巴!狂野历险(TOMBA!THE WILD ADVENTURES)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



只接触过"东巴一代"的朋友相信也都对这个敢于与猪战斗的小泰山颇有印象吧?前作难度较高,未能打穿对于本人来说较为遗憾。前作是多边形的纯二维游戏,含有很多解谜要素,给不少 ACT 行家都多少造成了难度。手感也属中上,发售后颇为卖座呢。

在未接触前,以为本作会改为真三维的 ACT,在玩过以后似乎与前作有了很大的差异,但在打法上却又不尽相同。画面同样用多边形表现,虽然没能做成真三维作品,但却在前作基础上增加了更多的路线分支,使观者易产生真三维空间的错觉。当然,这种表达手法司空见惯,自然谈不上新颖,反而由于画面的构成过于复杂,给人十分零乱的感觉。PS 的机能在本作中也难有发挥的余地,马赛克的恶性效果令我头晕眼花(今后全看 DC 及 PS2 的了,对得起眼睛),虽然发色 OK。

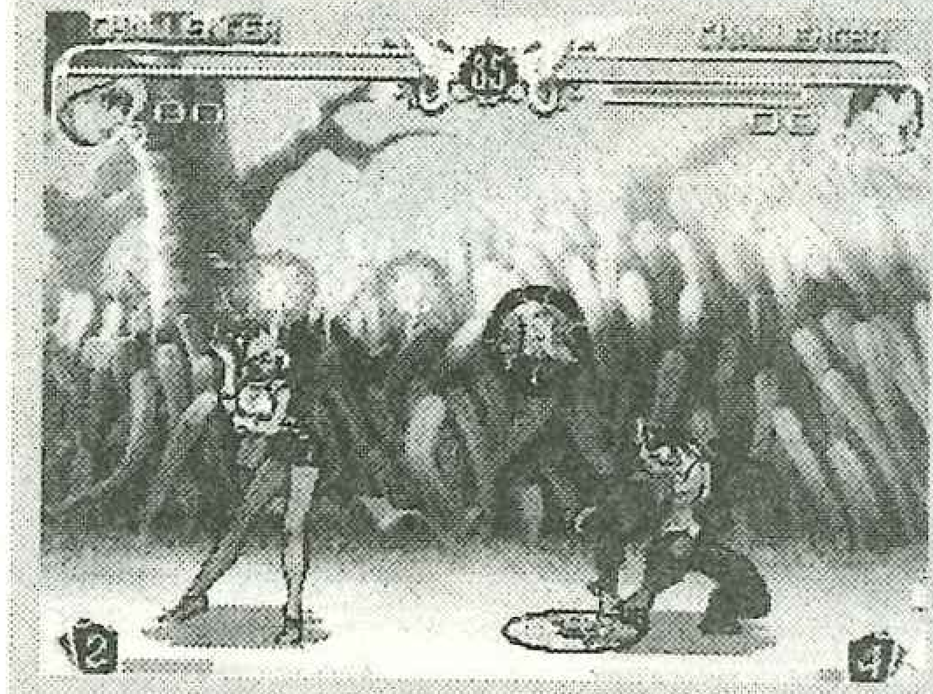
令我不满的是多分支选择的路线加上更多的解谜要素已令本作在流畅性方面大打折扣。操作感较束缚,从本作中你很难找到如"忍 2"那般的爽快感,此乃败笔之处。更不及一代出色。

对于 ACT 迷来说,本作算不上最佳选择。但你若想打较难的作品,本作倒不妨一试。——北京　终结者 2

角　色:8	操作性:6.5
画　面:7	创　意:7
音　乐:7	移植度:——
情　节:7	总评价:7.1
玩此游戏时间:不到 60 分钟	

乔乔的奇妙冒险

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



在经历了长久的等待之后,荒木飞吕彦先生的拥趸和 CAPCOM 的拥趸们的共同节日终于到来,JoJo 的身影终于活跃在 PS 上。身为"JoJo 冒险奇遇"的忠实读者,我感到无比幸运。

JoJo 的故事在出版了第 63 卷单行本后已告完结,共有 5 部故事,本作改编自第 3 部:空条承太郎与迪奥的宿命对决,游戏忠实地再现了原作的故事情节。STORY MODE 尤是如此,若是对原作一无所知的人,恐怕都不知道是在玩什么。游戏的原创要素不少(看到那几串问号吗?),就算 PS 的画面相比街机会有缩水,但有了这些要素的补偿,玩家也应该心满意足了吧?

游戏的风格则更偏向于 VS 系列,画面华丽,招式夸张,用超杀 KO 对手时的特写画面亦很震撼(通常是张被打得很惨的脸),爽快之极,承太郎在战胜之后的姿势更是酷呆,不愧是出自荒木飞吕彦先生的手笔啊!而在招式的严密性和人物的平衡性上,有 CAPCOM 坐镇,大家也可放心。

总之,不论你是漫画迷还是格斗迷,这都是一个值得买来一玩的游戏。

——上海　ZEPHYR

角　色:9	操作性:7.5
画　面:8	创　意:8.5
音　乐:7.5	移植度:8
情　节:9	总评价:8.2
玩此游戏时间:10 小时以上	

妖精战士 Ⅲ(ARC THE LAD Ⅲ)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



这……这不是"圣剑传说·玛娜传奇"吗?

别觉得奇怪,虽然二者在画面风格、战斗系统等方面相差很远,但在游戏模式上却是同途异路。先看游戏的主线情节,这次"仕事"成了剧情的推进器,所有情节都是因为接受"仕事"而触发,随着一件又一件的完成"仕事",游戏进程同时被推动。谁能想到,以前的配角系统,一跃成为明星。

再看本作的物品合成。灵活性比"圣剑"更大,最多可以加入 6 种物品作原料,也是武器、防具等多类物品都可以合成。好在通过对话、咨询等方式可以获得某些物品的配料表,要是光靠着实验,真不知能碰上几只死耗子。

另一项系统是卡片。这种卡片不仅有收集的价值,而且是一种类似于召唤兽的强力特技。把战场上的怪兽变成卡片之后,还可以去专门的卡片管理处进行交换、贮藏,或者查询卡片图鉴。

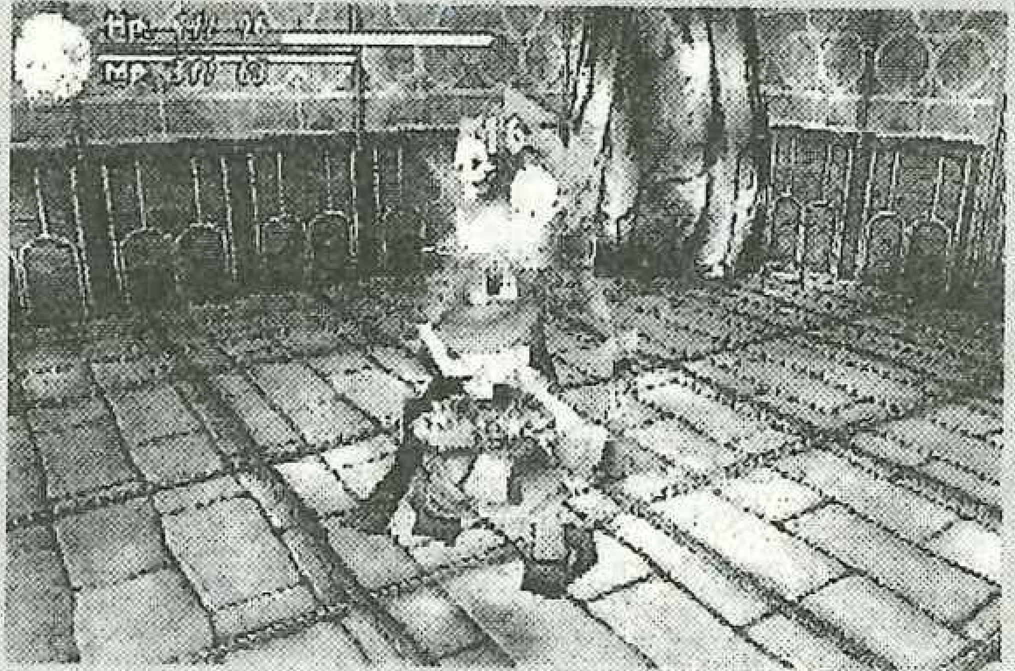
游戏画面较之前作只有量变没有质变,但靠着两枚 CD－ROM 的容量,加入了许多段 CG 动画,水平也还不错。仍然是可以使用前作的记忆,只可惜我已经没有实验条件了。

——汕头　PP

角　色:8	操作性:7.5
画　面:8	创　意:7.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:7.5	总评价:7.75
玩此游戏时间:17 小时	

寻宝大冒险(DEWPRISM)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



史氏的这款叫"寻宝大冒险"的 A·RPG 实际上在"圣剑传说·玛娜传奇"附带的体验版中已见识过了。作为又一款原创作品,DEWPRISM 给我的不再是"武藏传"时感觉,多的是一份惊喜。

本作中无一秒的 CG 动画,但即时演算生成的画面非常不错,感觉十分清爽;可能是技术上的改良,画面旋转时的多边形缺损比起"双界仪"时期好了不只一点点。故事分成男主角 RUE 篇和女主角 MINT 篇,似乎都是讲述了手足之争,尽管 RUE 的故事背景有些惨淡,但整个故事亦充满了搞笑情节。RUE 变身、MINT 魔法,特技的合理使用是攻略的要点。初次接触此游戏时,地下迷宫的连续作战便令我焦头烂额,但实际上本作的难度并不高,流程也较短,完成两篇的故事后,印象最深的也只是可爱的人物造型。

史氏正朝着 PS 已逐步过渡,DEWPRISM 大概和将出的"放浪冒险谭"一样,是试验性的作品吧!

——江苏昆山　王伊浩

角　色:8.5	操作性:8
画　面:8.5	创　意:8.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	总评价:8.25
玩此游戏时间:16 小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

只要叫了，就是乌鸦！

文/王守成

几年以前，国内热情高涨的游戏业者满怀激情地想为国内的玩家奉献自己的聪明才智，可我们的玩家就象在天桥看把式卖艺的观众一样，除了叫几声好（有的还喝了几声倒采），等人家来收钱时，没有几个肯真正掏钱的。游戏公司几百万元投资得到的就只有盗版和玩了盗版之后的批评。回想一下前导公司，现在还有人能够记起它吗?有人曾为它现在处境感到羞愧吗?

自从96年某国产软件发售失败的事件之后，国内的电玩迷就从热情期盼国产游戏软件，变成对国产游戏软件敬而远之，甚至由爱变恨，口诛笔伐，大有将国产游戏及从业者打入十八层地狱方解心头之恨的意思。这样的现象，已经沿续至今。

当时笔者看到攻击国产游戏的文章，心里也曾有痛快的感觉。几年下来，看到国产游戏和外国游戏的巨大差距不但没有缩小，反而越来越大，心里的快感逐渐转变为沉重，思考自己的所思所为，渐渐感觉到仅凭批评是无法改变中国游戏业现状的。

我们究竟为国产游戏业做过什么事情，如果从行业的角度来看，我们几乎什么也没有做过。但是，我们要求得太多了。国产软件要体现中国的特色，国产软件即使不能做到顶尖，也要做到让玩家感到有趣。我们批评国产软件，画面做得粗糙，程序的BUG又多，游戏没有新意。不错，这些都是事实，但我们说这话时，不折不扣地象一个不负责任的家长在咒骂自己不争气的孩子。虽然从来没有在孩子的成长过程中给予任何扶养和教育，但却反过来骂他怎么长得那么丑，什么也不会，不给他爹挣脸……

不管这样的又丑又笨的孩子是否有出息，能否为家族争光，不负责任的父亲都没有资格咒骂他。同样，我们其实并没有资格批评目前的国产软件。

游戏业发展的根本需要是资金。资金初期来源于投资者，但这样的投资是建立在预期回报的基础上的，也就是说必须有高额的回报，才能刺激投资者再次出手，并吸引更多的投资。

都知道SQUARE为了制作FF7和FF8花了很多钱，光发给制作人员的奖金就达到千万美元的水平（FF7约为1000万美元，和人民币近9000万元，FF8奖金现在不知道），这些钱不是凭空来的，都是从游戏者手中赚来的。游戏者付钱给游戏公司，一方面是因为自己喜欢的游戏，另一方面也相信游戏公司会利用这些钱继续做出更好的游戏。从这个角度来说，制作FF8不是SQUARE的想法，而是游戏者要求它这样做的，而SQUARE完成得令人满意。SQUARE敢于花费巨额资金制作大成本游戏，不仅仅是因为它有这样的实力，更重要的是日本的游戏者有能力对这些投资给与高额的回报。这样的相互信任的关系使得游戏业得以迅速的发展。

“不是我们不支持正版软件，而是它的价格太高，逼得我们只能买盗版软件。”

相信这样的话电玩迷或电脑迷一定不陌生，并且绝大多数上述迷者都是这样想的。想法本身不能说有什么太大的错误，只不过比较自私，也比较现实。其中的关键在于“我们买不起正版”，换句话说，正版软件根本就不是我们能够消费的东西——当然这里指的是国际价格的正版软件（通常价格应该在500元人民币左右），就象我们还买不起汽车做为日常消费品一样。

“只要正版软件降价，让我们能够承受，我们就不买盗版，坚决支持正版。”

相信这样的话或者想法大家也不陌生。道理其实没错，但关键在于以我们目前的水平只能承受28元的正版，而280元的正版却是让我们心安理得的使用盗版的借口。

28元正版软件的出现，令玩友们为之一振。许多原本没有能力支持正版的玩家，开始用自己的行动为国产软件事业贡献着力量。不过，尽管这种贡献——与其说贡献，不如说是应尽的义务——有多么热诚，但这种力量在我们想达到的目的（或者说效果）面前也是微不足道的，比如做出象FF8一样的游戏。

正版软件在国内几乎没有市场，即使将价钱降到28元这样等于白送的地步，最优秀的国外软件（如“生物危机2”的PC版）也只能卖个十几万份。这十几万份所得到的利润，除出付给日本公司的版权费，仅仅能使代理商获得几十万元人民币的利润。离制作游戏软件的启动资金还差得远呢。而这个软件仅在日本销量就超过了230万份，并且是以6800日元（约合人民币850元）的价格、大约用了一个月的时间卖的，销售额将近20亿人民币。我们的十几万销量，连人家的零头还赶不上（尽管我们总嘲笑人家是小国家），而赚来的那几十万元人民币恐怕还不够冈本吉起一个月的工资呢。数字最能说明问题，大家猜猜我们全国一年在游戏方面的消费有20亿元人民币吗?

金山公司希望28元“词霸2000”能够卖100万份，数量按理说已经不少了。仔细算算，如果卖出一份的纯利润为5元的话，并且卖掉100万份的话，制作者在收回投资后，又净赚500万元（约合60万美元）。但只用这些钱的话，除了再做一个小型的工具软件，其他什么也做不成（况且国内还有什么样的软件，正版能有100万的销量呢）。

换个角度，如果“词霸2000”以168元销售，也能够卖掉100万份的话，纯利润达到6000万元以上（约合680万美元），那么就有条件开发一款较大型的软件。但很不幸，168元的“词霸2000”，金山自己也知道是卖不了多少的。

就现在而言，制作大部头作品，没有资金的支持是没有任何可能的。28元的正版软件卖得再多，也提供不了这样的利润。正版软件的利润必须要保证投资者和制作者在吃饱喝足后，还有继续发展的能力。不然我们的软件只能停留在小型软件（或者劣质游戏）的档次上，永远做不出FF8或者WINDOWS。

国内现在根本不存在能够制作大型软件的环境，无论是制作者一方，还是消费者一方。具体就游戏软件而言，我们现在还是不要做为妙。做好的游戏既没经验更没钱，好不容易找到几百万投资做个小游戏，哪里禁得起既没花钱又玩过无数最高水准游戏的国内游戏迷的批评呢。

作为没有消费能力的消费者，我们无权要求软件公司为我们制作FF8，也不能要求国内的游戏公司做出达到或超过某种水平的游戏，更无权批评自己没有付钱的游戏软件，因为它是一种商品，而不是公益品。一切等到我们有消费能力的那一天再说吧。

谨以此文献给自认感情曾经受到“国产游戏”伤害的游戏迷。

——又一只看着好像是跟国内游戏业者一头儿的“乌鸦”

THIS SITE IS gamebar

游戏室轶事

不败的"长颈鹿"

文/网友 小猪

可达走进了游戏室,第一眼就看见"98 格斗之王"前凑满了人。只听得一连串惨叫声之后,一个不知从哪里来的浑小子一把鼻涕一把泪地掩面而出。只听的一阵大笑,可达循声看去,只见一个脖子很长的家伙一边洋洋得意地做着胜利的 V 字手势,一边笑道:"不败场次继续扩大!哈哈!"可达一听浑身一抖,赶忙问身边的老板蛋蛋:"这……这就是传说中的此游戏室的'98 格斗之王'中王'不败的长颈鹿'吗?"

老板蛋蛋懒洋洋地应道:"好象他自己是这么说的。"

可达早已激动地全身颤抖,心里念叨着:"我的偶像就在眼前,我……我必须和他打个招呼。"

"好家伙!颈鹿兄,最后那招连击数为 N 下的连招怎么用?"可达走上前咧着嘴问道。

"哈哈哈哈!啊哈哈哈哈哈!"颈鹿先学了一分半钟八神的笑声,然后又做了半分钟草雉京的挑衅姿势(没火空比划),最后才吐出五个字:"我、不、认、识、你。"

他说罢扬长而去,只留下可达朝着游戏室门口的方向迎风伫立,短发飘飘。

突然一个"小底笛"轻轻拍了拍可达的肩,小心地问道:"'葛格',你好象在喷血也!"可达赶忙捂住嘴,双眼一瞪:"那来的未成年者,看我不抓你去派出所!"——小孩没有抓住,嘴里的血倒是又喷了出来。

可达懊恼地坐在"98"的机器前面,嘴里念念有词:"98 打得好就那么拽吗?看我苦练 98,总有一天我会打败你!——对,打败'长颈鹿'!"可达一拳砸在机台上,"好,回家!"他豁地站起身,大步流星地向外走去。室外一片红色的夕阳,可达遥望远方,一脸义正辞严。(难……难道又有勇者诞生了?)

这时老板蛋蛋冲了出来,一把揪住可达:"小子,你想溜吗?"

"别以为我怕他,我会在 98 上把今天失去的光明正大地赢回来。我会让他尝尝什么叫失败的滋味,哈哈哈哈哈!"可达甩了甩头发,潇洒地笑道。

"那你先得赔我一个按键。"老板蛋蛋手里拿着一个被砸得变形的按键,"算你便宜一点,一块钱。"

"我@#$@%^&!"可达从兜里掏出皱巴巴的一块钱塞在蛋蛋的手里,眼眶里噙满了热泪,但他坚毅的目光未曾改变。可达转过身,缓缓地向远方走去,当他的背影渐渐将消失在黄昏的尽头时,他高振双臂,发出了源自内心的呼唤:"晚饭钱没啦!!!"(鼓掌,又一个勇者诞生了!)

"想战胜'长颈鹿'是不可能的,谁也无法挡住他那无比恐怖的最后一招。"老板蛋蛋凝望着远方意味深长地说道。

之后的几个星期,可达再也没有出现在游戏室里,有的只是"长颈鹿"不败记录的继续扩大。据知情人氏透露:可达为了苦练 98,花完了所有的积蓄去买了台街机在家狂打不止。

终于,一天,夜晚,月光惨淡,一个孤独的男人独自走在路灯昏黄的小路上。月光不经意地从他脸上掠过——只见憔悴的脸庞,凌乱的长发,但一双眼睛却迸射出红色的光芒,这是复仇的光芒……他就是传说中的"八@庵"吗?!

男人突然停了下来,他站在游戏室的门口,朝里面看了看。灯光照亮了他的样貌——咦,这不是可达吗?他……他还活着?

可达走进了游戏室,他看到了一幕:"长颈鹿"正在玩 98。"好。"可达的眼睛喷射出炎系的光芒,他的手缓缓地伸进了裤兜,眼看着就要拔出!老板蛋蛋一看情势不妙,赶忙上前拉住可达道:"要砍人请到室外!"可达一把推开老板蛋蛋,顺手就掏出了家伙。老板蛋蛋一看来不及了,只得大叫一声:"使不得!!!"

只听"噼里啪啦"一阵响,游戏室里一片安静。

"买一个币。"可达淡淡地说道。

桌上是一把总价二毛钱的硬币。

"哦……给你。"老板蛋蛋用手抹了抹额头上的汗。

可达攥紧了那一个币,外表平静地在"长颈鹿"的旁边坐下,但他的心理并不平静:"可达啊,可达啊,这可是你最后一个币,你可一定要赢啊!一定要打败这个让我在小孩面前丢脸的大大大坏蛋。"

可达将决定命运的那一个币郑重地塞进了机器。"THE KING OF FIGHTERS NINTEEN NINTY EIGHT"——熟悉的音乐又在他的耳边响起。可达回忆起这一个月来自己的刻苦努力,真是比当年考大学时还要苦啊;一想到自己的存款,可达更是苦不堪言,不觉已是英雄泪满襟;"一切为了今天这一仗,值了!"可达顿觉豪气万丈……

"喂,快选出场顺序,你倒底是打还是不打?""长颈鹿"突然打断了可达的思路。

"呀!!!你这家伙怎么不早说!"可达这才反映过来,"但是没关系,就我的实力这三个人也行。"

"哦?这位朋友没见过面嘛!""长颈鹿"笑道。

"那今天就让你见识见识!看招!"可达怒吼道。

"就是那个家伙吗,想打败'长颈鹿'?"

"是吗?去瞧瞧。"游戏室里的人都挤了过来。

"又是一个牺牲者。"老板蛋蛋也过来凑热闹。

"是啊,即使占尽了优势,又有谁能挡住他的最后一击呢?"大家都附和道。

98 的战况向可达一面倒去,"这位号称'不败'的先生怎么不行了?"可达红光满面地笑道,而"长颈鹿"脸色苍白地忙于应付败局。

局势越来越明朗,可达的笑容越来越灿烂:"哈哈哈哈哈哈!啊哈哈哈哈!你完了,接我的超级无敌八雉女!!"

"糟了,'长颈鹿'要使出最后一招了!"老板蛋蛋惊呼道。

真是说时迟,那时快,只听得窗外一声炸雷,一道闪电劈开寂静的夜空,天空是那么的凄惨……

"他……他还是用了最后的那一招。"老板蛋蛋一脸同情地看着可达。

游戏室外两米处,"长颈鹿"的脸色还有点坏,但总算还能笑得出来,"不败记录继续扩大,哈哈!GO HOME!"他拍了拍屁股走了。

游戏室内两米处,98 那台机器前只留下可达一个人。他已经坐了一个小时了,他面前是一片漆黑的荧屏。

"这、家、伙、居、然、关、了、机。"可达从牙缝里蹦出几个字。

突然,一个小"底笛"拍了拍可达的肩,小心地问道:"'葛格',你好象在喷血也!"

……

THE STORY IS END.

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

北通精英斗士列队候旨！！！



上海专卖店

普陀区兰溪路157甲座	游戏机专营店	刘道琴	TEL：62577553
长宁区中山西路262号	永恒百货电玩专卖店	周　伟	TEL：62331648
闸北区汾西路652号	智力苑电玩店	孙建伟	TEL：56884803
静安区慈溪路108号对面	游戏2000	冷　将	TEL：62725951
卢湾区长乐路280号	游戏机专营店	盛新华	TEL：63750456
杨浦区四平路2605号	蓝联电玩之家	杨晓东	TEL：65481845-2044
浦东区浦东大道1568号	游戏机经营部	盛建国	TEL：58858085

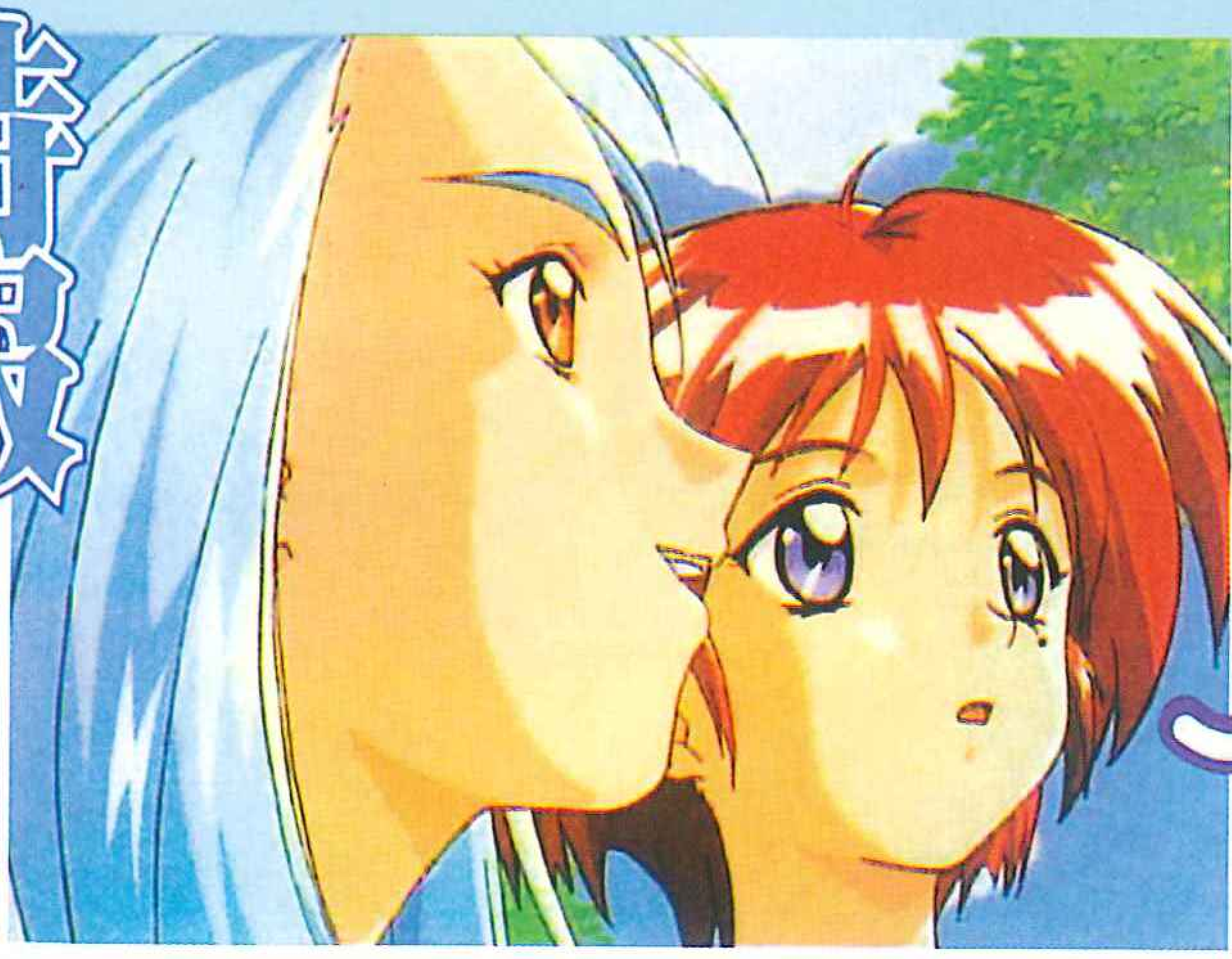
特约经销维修点：

*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

• 广州西堤二马路37号工业品批发市场3-83档	黄　生 020-81920120
• 广州西堤二马路广州电子城1147-1148档	刘　生 020-81844931
• 北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦108房	钱志文 010-65924094
• 上海普陀区灵石路1565弄12号305室	钟先生TEL：021-56376732 GSM：13901650241
• 沈阳市沈河区五爱购物城131号上美电器商行	任春刚 024-24147032
• 成都市金华街168号附6号	李杰超 028-3375966
• 乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场IF016号	王利军 0991-5846587
• 安徽省淮南市供电局变电工区	陈　洪 0554-2676199
• 西安市团结南路1号新土门市场8街25-27号	赵青林 029-4221094
• 汕头市商海路53号	庄开财 0754-8459537
• 济南市舜井商业街11号楼61号	徐　薇 0531-6900068
• 武汉市保成路4号楼天帝视听商行	王剑云 027-82802475
• 贵阳市小十字天业大厦B-5号	许　定 0851-5865724
• 太原市解放路126号23楼意诚电子有限公司	董　鹏 0351-2026012
• 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档	陈中玲 0771-2616321
• 长春市朝阳区康平街新华路7-2号505	袁　海 0431-8581815
• 苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩	张震球 0512-5215034
• 兰州市火车站批发市场北三楼3185房	巩新华 0931-8867223
• 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇	曾曦霆 0571-5375966转801
• 昆明市螺狮湾四交易三楼一通道D区208号	孙　征 0871-3542962
• 郑州市苑陵商场北厅1225-1229柜	宋进岭 0371-8888663
• 青岛市墨路662号	张素丽 0532-2856436
• 内蒙古呼和浩特新城区杜垣前街102号码	刘春和 0471-6289633
• 南昌市福山地下商场61号	江　泳 0791-6221814转3003

利昌行有限公司　电话：020-81391404　传真：020-81710500　手提：13902203292　联系人：刘生

特報



ときめきメモリアル2®

“心跳纪念品”可说是恋爱SLG的代表作。上一期我们也曾做了相关的报道，不知您是否已经看过了？这期还要继续强力放送相关情报，并介绍游戏的系统。

PS	厂商：KONAMI　类型：SLG
	媒体：CD-ROM×5　发售日：99.11.25

“心跳纪念品2”的最新情报已新鲜出炉了！

“心跳纪念品2”的部分画面出现在8月7~9日新宿所举办的“心跳纪念品5周年”纪念活动中，令不少与会人士惊鸿一瞥。在上期中我们已经为大家介绍了女主角阳下光，而本期除了介绍游戏的系统之外，还要继续公开一部分的开场动画！在开场动画的片段当中，我们发现了阳下光之外的其她女孩，您是否已经怦然心动了？

本作预定于11月发售，相信已有不少心跳迷等不及了。游戏上市前，就请您先阅读本报道解解等待之苦吧！



←她就是「心跳纪念品2」的女主角—阳下光。她可是主角的青梅竹马喔！



↑这么豪华的出场画面竟令人不快，难道是……





←除了阳下光之外，其他的女孩也都各有其魅力。您是否已对其中一位女孩心动了呢？

登场的女孩们都极具魅力







→游戏中预定出场的女孩一共有10位。



麻生华澄

住在附近的美女姊姊

主角小时候住在附近的姊姊，经常给予主角各种照顾。气质端庄、头脑清晰而且擅长各种运动，再加上个性开朗，所以可说是一位无可挑剔的女孩。目前就读于大学，目标就是当上一位老师。弹钢琴则是她的兴趣。



水无月琴子

女主角光的好朋友 忠爱日本的大美女

阳下光中学时代的好朋友。因为在中学时代从光的口中听到有关主角的事，所以一直希望光和主角能相处融洽。热爱日本文化，最讨厌洋里洋气四不象的事物。一边喝茶一边看书、阅读俳句及川柳……等都是她的兴趣。



寿美幸

招惹全世界所有不幸的女孩

寿美幸这个名字乍听之下让人觉得还蛮吉利的，但是，事实上她一出世便受到不幸的咀咒。从她呱呱落地到现在，虽然不断地遭遇到不幸，但是她却从不气馁，反而更开朗更乐天地过日子。由于最喜欢可爱的人物商品，所以经常带着这些东西出门。




一文字 茜

响野高校之中最辛苦的人就是她

由于双亲在数年前出外旅行之后就一直没回来，为了赚取生活费，茜必须一面打工一面维持家计。虽然她有一位哥哥，但似乎是个无业游民。她最擅长的就是做菜……等家事。最讨厌的就是软弱的男生。兴趣是做糕点。




白雪 美帆

个性浪漫而且喜欢幻想的占卜师

是个喜欢幻想的女孩，而且是位浪漫主义者。她的兴趣是占卜，因算得很准而深受同学好评。个性喜欢逃避现实，而且有时候会让人觉得她好象在跟精灵交谈。最喜欢外表看起来不起眼，但会令人捧腹大笑的人物商品。她有收集画本以及洋娃娃的习惯。




八重 花樱梨

一直不肯敞开心扉且极文静的美少女

原本个性很开朗的她，后来因为某种原因，让她开始封闭自己的内心。她不但话很少、极力躲开与别人接触，而且因为疑心病很重所以一点都不相信别人。因此，在别人眼中的她，就算突然退学也不会令人觉得奇怪。她的兴趣是与自然接触。




←→站在学校中庭的琴子以及站在教室里的花樱梨。



→阳下光正对着主角微笑着。

在3年内谈场轰轰烈烈的恋爱吧！




←出场人角色们的特写镜头。涂上口红的美帆真是秀色可餐啊！



坂城匠&割纯一郎

女孩万事通的匠

主角的同级生。为主角及穗割纯一郎的好朋友兼情敌。若想知道女孩的情报，问他的话就可得知大部分。扮演的角色就象前作的好雄一样。

强硬且单纯的纯一郎

主角的同级生，为主角及匠的好朋友。虽然是这种关系，但有时会以情敌的身份来阻挠。个性虽然是个超级硬派，但事实上却是个纯真的小伙子。隶属于剑道社。




佐仓 枫子

拼命三郎型的棒球社经理

为响野高中棒球社的经理。整齐的外表看起来让人有娇小的感觉，所以经常被误认年纪很小。然而，她本人对这件事似乎一直耿耿于怀。拼命三郎型的个性促使他经常向前冲，所以对于恋爱还是个初学者。兴趣为收集明信片以及手艺。最讨厌的就是体重计和毛毛虫。




赤井 穗村

看招！必杀！学生会长的飞踢！

响野高中学生会长，个性鲁莽且粗枝大叶。由于入学典礼当天迟到时碰到了校长，因此被选为学生会长。是一位喜欢投机取巧的学生，兴趣是吃喝拉撒睡以及游玩，做任何事情都不认真。只要她看到不顺眼的任何事，就会使出闻名的必杀技会长飞踢。喜欢玩电玩及看卡通。

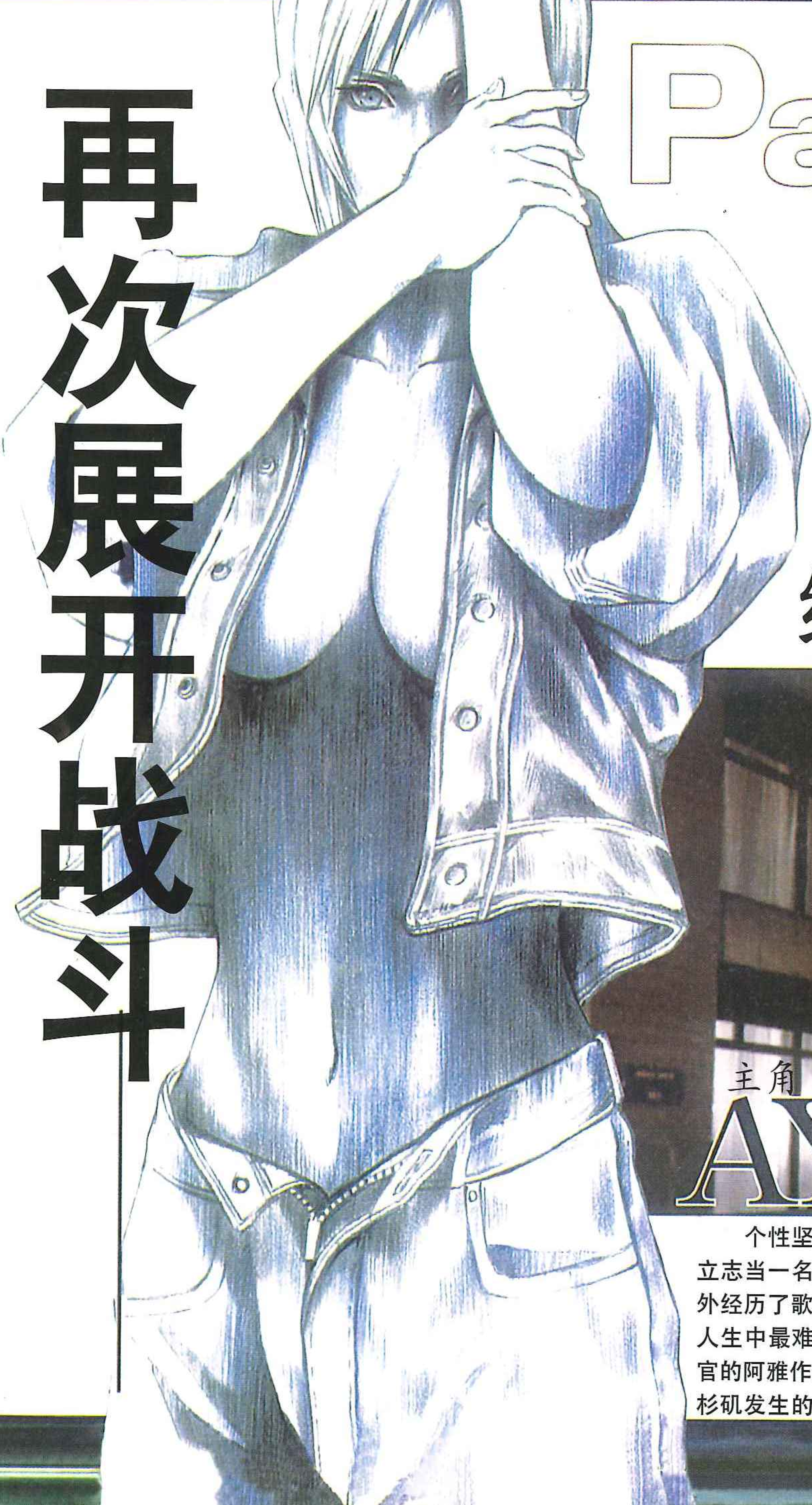



伊集院 明

伊集院礼的妹妹果然是个讨厌的家伙？

大财伐伊集院家的千金小姐。进入响野高校时为主角小一年级的学妹。个性傲慢且任性。虽然她本人也觉得自己如此，但没有改正的理由，因此生活过得自由自在。对于机械、电脑等专业知识有非常深的了解，但却不懂得基本的人情事故。兴趣是轻视一般平民。





再次展开战斗

Parasite Eve 2

线粒体招来



主角

AYA Brea

个性坚强、沉稳的女性，由于年幼时母亲死于交通事故而立志当一名警官。在被分派到纽约市警第十七分局半年后，意外经历了歌剧院中的人体自燃事件。从那天起，阿雅经历了她人生中最难忘的6天。在那一次的事件之后3年，成为FBI检查官的阿雅作为线粒体对策班（简称MIST）的一员，投身到了洛杉矶发生的新惨剧中……





Eve II™
パラサイト・イヴ2

特報

厂商：SQUARE　类型：RPG
发售日：99年12月16日
媒体：CD-ROM×2

是谁告诉你恶梦已经结束了。前作发售已经过了两年，但剧中的时间却过了三年。这就是编剧方面的免过期小技巧吧！

的惨剧再度使阿雅陷入危机！

故事发生在前作事件结束了3年后，舞台移到了洛杉矶。那次事件后，虽然各地也零星有一些与线粒体有关的事件，但总体上说此类事件逐渐减少，似乎有即将结束的样子……

本作中AVG解谜的要素进一步增加，故事的进程由游戏者的行动来左右。而过去的3年中，阿雅身在何处，做了什么，就象谜一样，故事的过去和现在错综复杂。



[parasite eve]

以原作为基础的游戏，人类再次与线粒体展开战斗，并以阿雅和夏娃为焦点。游戏的CG仍然夺人心魄般地美丽，RPG味道进一步减弱。



在纽约发生的事件之后三年

2000年9月4日，洛杉矶商业区的某高科技大厦“卫城大厦”中，突然出现了大量“线粒体生物”。为了救出来不及逃出大厦的人们而突入大厦的SWAT失去了联系，试图从房顶上潜入大厦的直升机也被击落。为了结束混乱局面，联邦调查局派出了MIST……



被称为“影院RPG”，自然会有很美的图像啦！



人的面部发生了突变

Event

更进一步的逼真画面

事件发生在大厦的咖啡屋中。阿雅温和地向留在这儿的一位女性询问情况，但是这位女性的样子显得很奇怪。这时这位女性发生了变异。嘴向后裂开，脸也完全扭曲起来……这一过程的处理相当圆滑，这一点仅凭照片也能看出一二吧！从头发的描绘也可以看出在图像品质上比前作要更上一层楼，这些CG动画一定会使故事的展开更加精彩。

CG动画之外的制作也表现出高度的电影感

为了弥合高质素CG和游戏画面之间的距离，本作中也采用了绘制的高品质的移动背景，这种背景被称为“BG MOVIE”，在这层背景之后再叠用根据角色移动变换镜头的手法。

在对话时，角色的小动作等细节上也投入了相当的精力，配合阿雅的动作进行画面表现（即自己控制的电影），正是本作的制作理念。

紧随阿雅动作的镜头

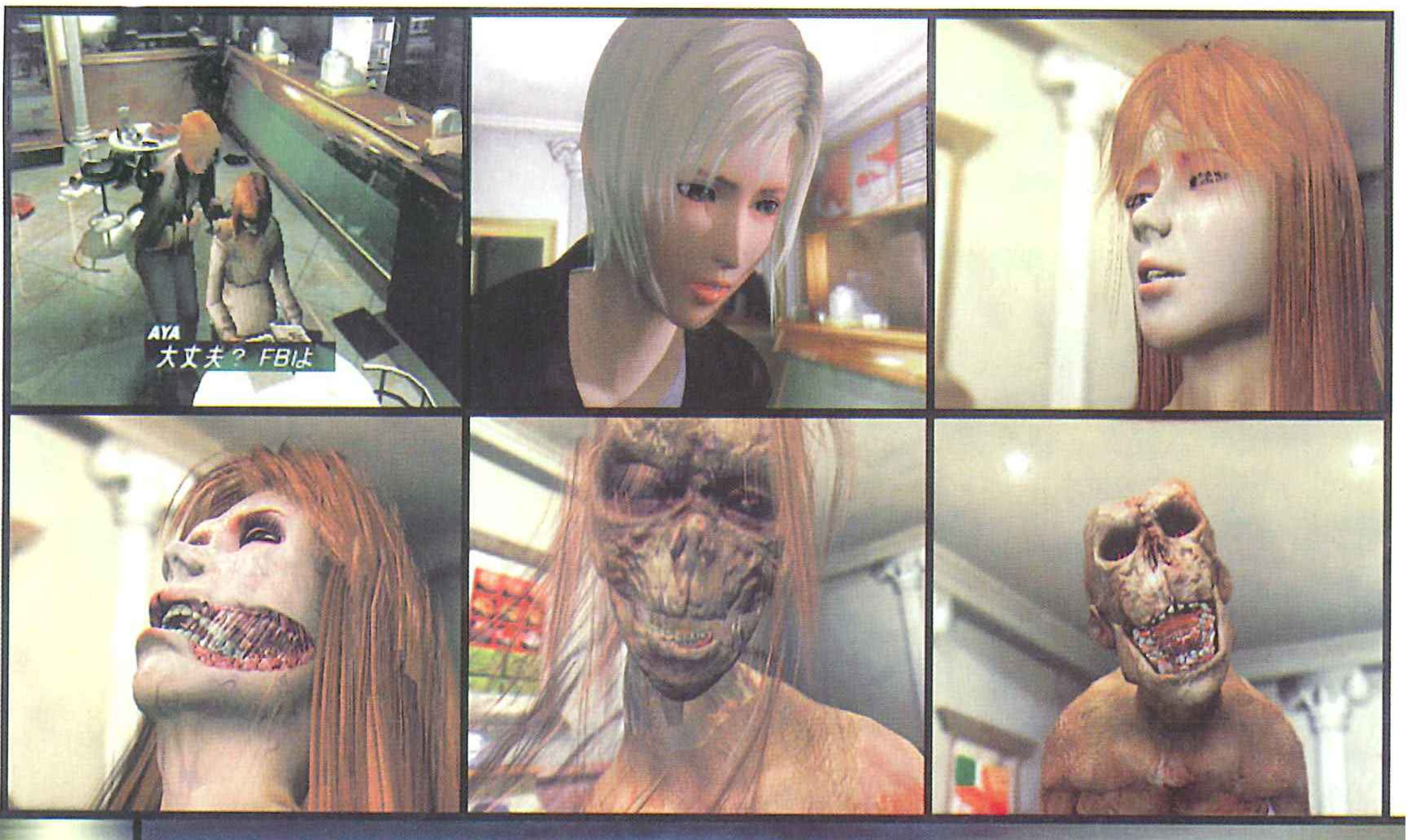


画面和画面之间并不是简单的切换，而是紧随着阿雅进行镜头的移动，可以确认一些远处看不到的细部的设计，说不定会与解谜要素有关。

细节——面对阿雅的目光会低下头

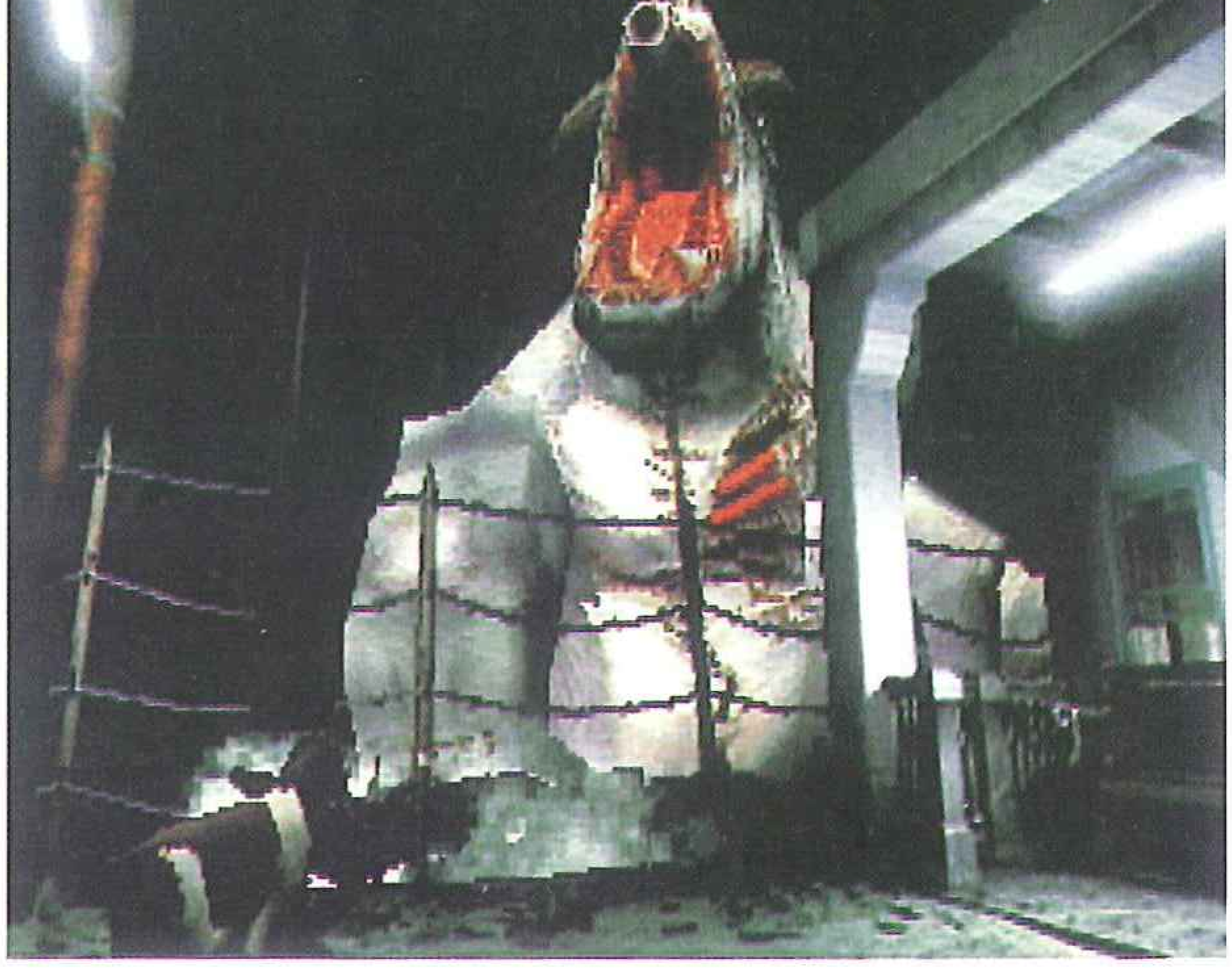


能够整理装备和听取提示的拖车后车厢。当对话结束后坐在椅子上的大叔会目送阿雅离开，但如果阿雅回过头来的话，大叔就会低下头来，这样一些细节支撑起了PE高度电影化的氛围。





线粒体生物的咆哮



和前作不同，本作中的移动画面直接转化为战斗画面。也就是说巨大的线粒体生物会象一座山一样突然出现在阿雅面前，还会有线粒体生物从黑暗中突然来袭。

在本作中即时发生的战斗中，充分利用画面构成的动作性，成为烘托游戏恐怖气氛的重要一环。在战斗画面中画面右上的雷达，使战斗的战略性也得到了增强。

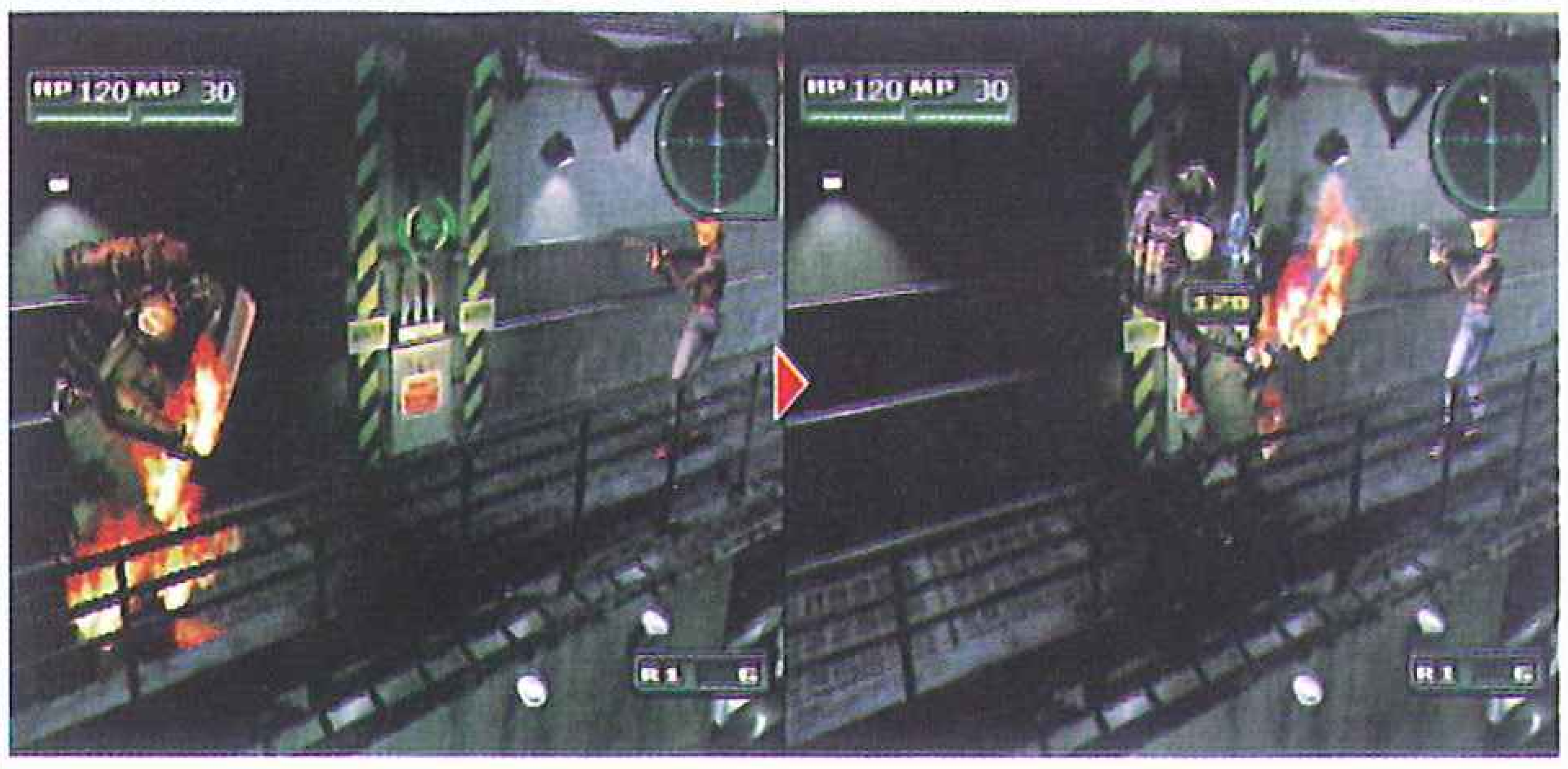
Weapon

制约减轻带来的更高的战斗快感

在本作中，武器和弹药的携带限制被放宽，增强了对敌人大开杀戒的快感，只是这并不是为了强调动作性，而是为了强调充分利用武器和PE、高效率打倒敌人的“战略层面上的乐趣”。武器的自由改造和成长系统本作虽然还健在，但……



现在已经确认的武器有手枪、猎枪和榴弹枪三种，按照情况区分使用成为游戏进行的关键。



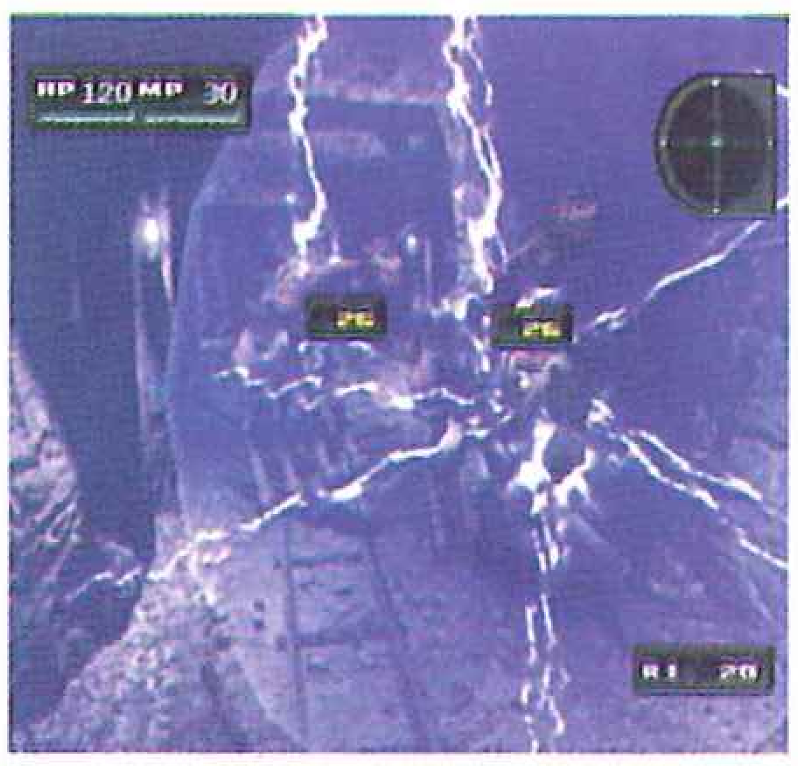
破坏配电盘，用高电压作武器

“战略层面上的乐趣”的一个典型例子就是利用背景目标的攻击手段。画面中手持火焰系武器的敌人正试图接近阿雅，在两人之间的背景画面中，可以看到配电盘。瞄准配电盘一开枪的话，剥离出来的电线就会给敌人带来伤害，利用这一点可以使战斗向着自己有利的方向进行下去。

Parasite Energy

释放新力量





在阿雅的细胞内共生着特殊的线粒体，所谓PE就是利用其力量进行攻击和回复的手段，类似于RPG中的魔法。在前作中有较多HP回复和状态变化用的补助系PE，而本作则增加了给予敌人损伤的攻击系PE，可以推测这些PE能根据敌人的属性和距离加以灵活使用，和武器一样，战略同样是游戏中不可或缺的要素。



SDガンダム GGENERATION-0 ZERO
SD高达GG0

PS	厂商：BANDAI 类型：SLG
	发售日：99.8.12 对应：振动手柄、分插

第1话 GP系列的取得

玩家在游戏中是否发觉到遗漏了一些机体呢？在此我们从中挑选一些容易遗漏的机体来向玩家们介绍吧！

高达系列的著名场面



这是在初代高达的ア・バオア・クー中，アムロ和シャア的对决。不过这次两人并没有分出胜负就结束了，一直到逆袭的シャア里面，两人才再次的对决。

GP系列的取得方法以及活用术

这款游戏的乐趣之一，在于玩家可以进行单位的开发与培养，不过相信也有很多人为了开发自己喜爱的机体而苦恼。现在，我们便向玩家介绍有关于GP系列的取得和如何活用等方法。首先，GP系列本身就是一种无法利用开发来获得的MS，不过，若是玩家们将故事中登场的GP-01或GP-03D练到ACE级的话，玩家便能够在生产单上找到他们的踪迹。制作之后再加以培育的话，还能够得到拥有強力核弹兵器的GP-02A喔！一定要试试。

GP-01ゼフィランサス



←火力并不强大，在陆战中拥有高机动力为其魅力所在。



↑以登场的GP-01和GP-03最为战斗主力，并且将他们培育到ACE级。

培育到ACE级吧



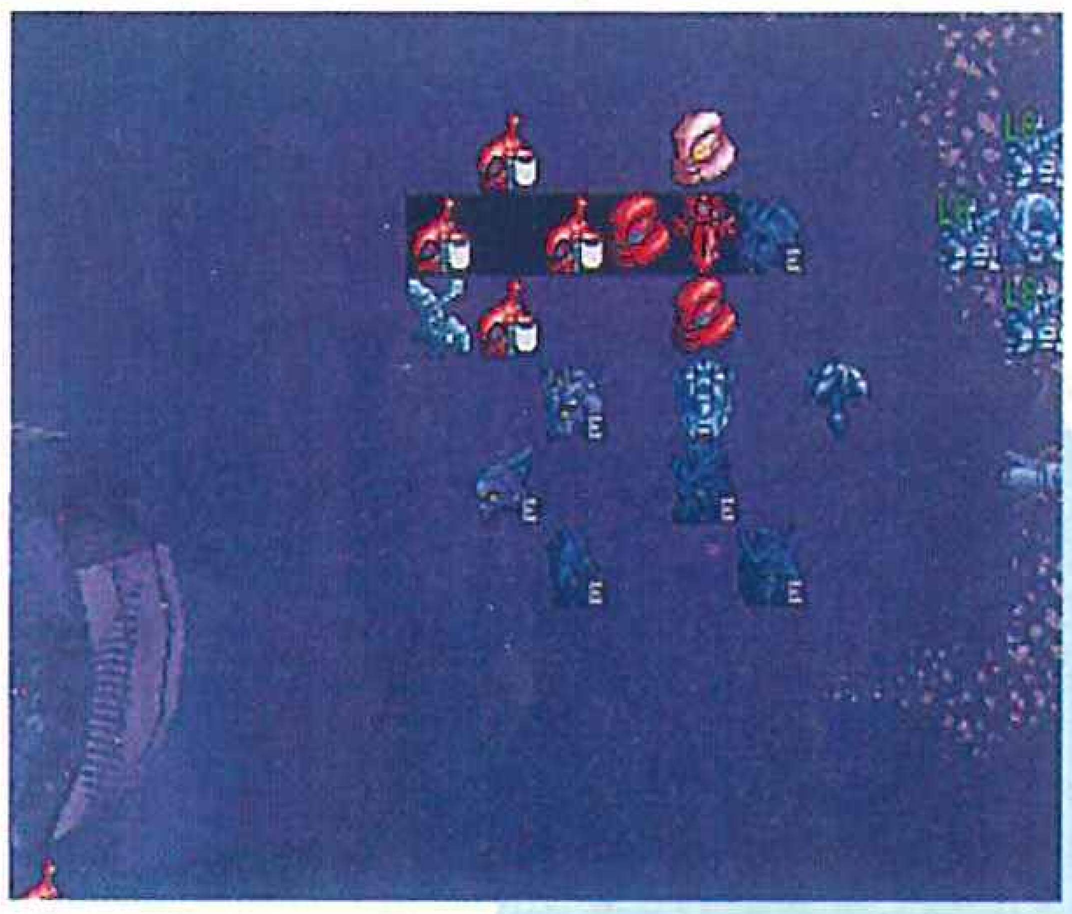
↑培育完成的MS在过关之后就会追加在生产单上面。

生产



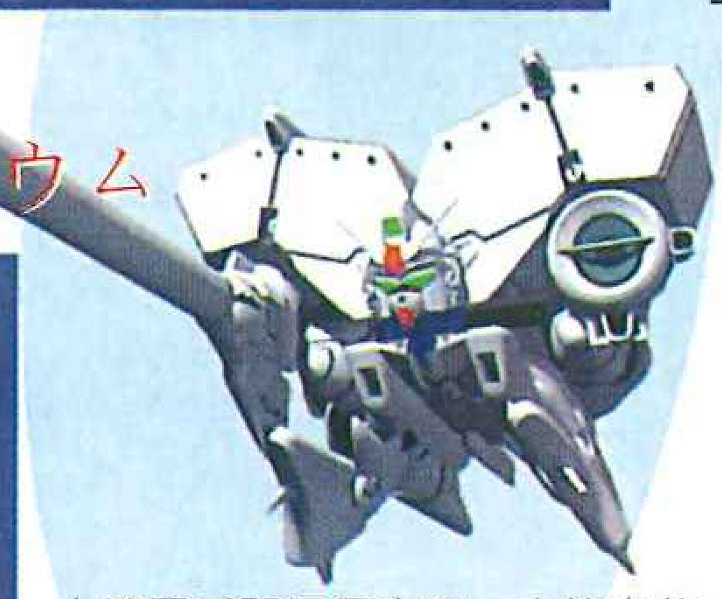
为了使战斗能够更加的顺利
G MODEL CHANGE
利用GP系列来让战斗更轻松吧！

若是玩家已经成功的取得了GP-01的话，无论如何一定要让它们多多的赚取经验值，并且进行形态的转换。在这时玩家会有GP-01FB、GP-02和GP-04这三个种类可以变换。建议玩家转换成GP-02，因为之后可以再变成携带核弹的GP-02A或是GP-03S，而GP-03S又可以再变换成GP-03D，玩家不论如何一定要努力取得这些强力的机体喔！



←在爆导索的攻击范围方面，玩家可以用L1和R1键来作细微的调整。

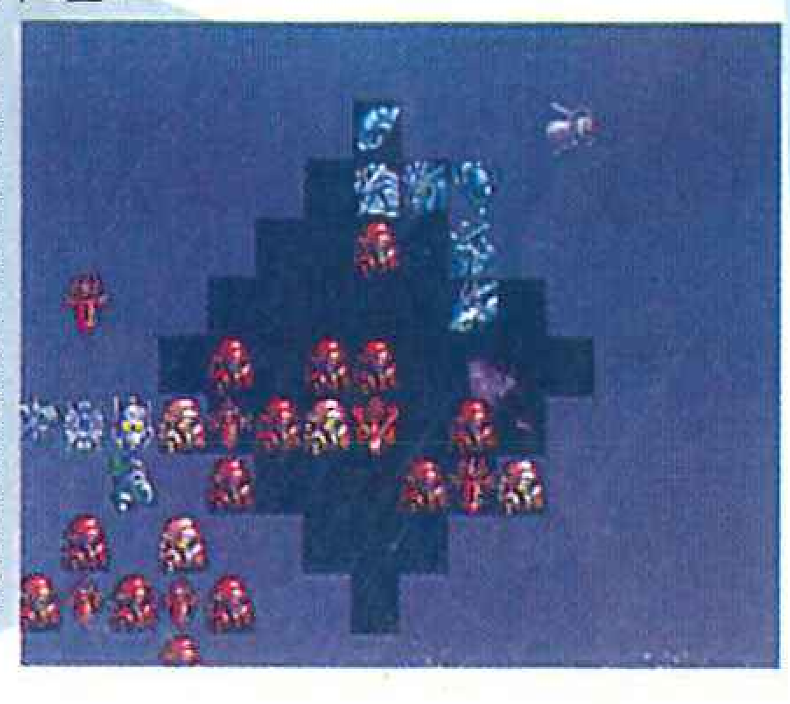
GP-03Dデンドロビウム



↑地图兵器爆导索是一个能有效削减敌兵HP的武器。到目标地点为止，在线上的敌人都会受到损伤，所以无论如何至少要保有一只。



GP-02Aサイサリス



→用核弹攻击敌兵聚集的场所，这点相当有效，但能源也会因此而耗尽，要注意。

你回收他们了吗？
绝对要取得的五台单位

为了使MS图鉴达到百分之百，玩家必须要煞费苦心。在这里我们帮玩家们整理出五台很难做出的单位，希望玩家不要漏掉。特别是アッザム和ガザC，不回收是无法取得的喔！



←发现新的机体，这时别忘了进行回收。



→也有机体是必须经回收才能设计出来。

需要回收的MS表

关卡	单位名
4	アッザム
6~	アッガイ
27	ガザC
40	エビル・S
44~	シャッコー